

PCFormat

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> **VSE ZA VAŠ PC**

NADGRADITE RAČUNALNIK!

- Kako do moči, hitrosti in zanesljivosti?
- Pokazali vam bomo, kako prihraniti denar!

RAZVOJ PROGRAMOV NA SLOVENSKEM

Obiskali smo slovenski zgodbi o programerskem uspehu – Hermes Softlab in Arxel Tribe!

KAKO

Prenesti **LP-JE NA CD**
Nadgraditi **NAPAJALNIK**
Obvladati **PHOTOSHOP**
Prilagoditi **WINDOWS XP**

**CD
IZDAJA**

The Sims Online



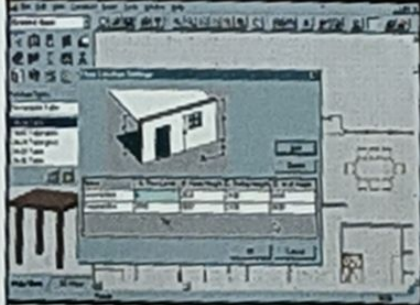
Velika napoved The Sims naslednje generacije.

Miške



V areno smo poslali desetih računalniških glodalcev.

Floorplan 3D



Celoten program za 3D urejanje stanovanja v vrednosti 14.000 SIT!

OPISI IGER

Unreal Tournament 2003
>> Project Nomads >>
Stronghold Crusader >>
Beach Life >> Divine
Divinity >> NHL 2003

BREZPLAČNI CELOTNI PROGRAMI IN NAJBOLJŠE DEMO IGRE!

Celotni programi za varnejše in ugodnejše delo z računalnikom >> Gromozanska zbirka dodatkov za The Sims >> Demonstracije iger Hitman 2, No One Lives Forever 2, Need For Speed: Hot Pursuit 2 idr.

NOVEMBER 2002 / 9 / 990 SIT

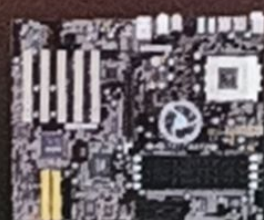
ISSN 1580-8203



9 771580 820005

ABIT

Your Reliable Partner
www.abit.com.tw



SERILLET
APPROVED

KT400

AT7-MAX2

- podpira AMD Athlon XP/Athlon/Duron
Socket A, FSB 200/266/333 MHz
- 4 DDR DIMM 200/266/333/400
- 2 serijska ATA RAID vmesnika, 2 ATA133 (RAID)
- podpira USB 2.0
- ABIT SoftMenu™

QTES™
Outside Thermal Exhaust System

hitrost GPU medija: 275MHz, hitrost pomnilnika: 550MHz



SERILLET
APPROVED

Intel® 645PE
CHIPSET
Supporting
Hyper-Threading Technology

IT7-MAX2 V2.0

- podpira vse Intel Pentium®4 procesorje (Socket 478)
- podpora Intel® Application Accelerator tehnologiji
- 3 DDR DIMM 200/266/333
- 2 serijska ATA RAID vmesnika, 2 ATA133 (RAID)
- podpira USB 2.0
- ABIT SoftMenu™

JAE

JAE d.o.o.
Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
tel: (01) 5896 200 + (01) 5896 226
fax: (01) 5896 210
e-pošta: info@jae.si, splet: www.jae.si

SUN RISE
computers, d. o. o.

SUN RISE, d.o.o.
Leskoškova 12, 1000 Ljubljana
tel: (01) 5240 288
fax: (01) 5240 292
e-pošta: info@sunrise.si, splet: www.sunrise.si

PCFormat

Stopite v stik ...

info@pcformatslo.net

www.pcformatslo.net

PC Format

Trg revolucije 2

2000 Maribor

Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković

Namestnik urednika Boštjan Uršič

Urednik diska Nebojša Janković

Oblikovanje in prelom strani Florjančič Tisk

d.o.o., Erik Pevec, Borut Lukman

Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović,

Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh-

Ambruš, Nejc Dulmin, Ian Harris, Dan

Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer,

Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik,

Ivo Videgar, Luis Villazon, Mike Williams

Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin

Lektoriranje Barbara Banović

Avtorji programa na CD-ROM-u

Bocosoft.com

Prevodil VideoToP d.o.o.

Založnik

VideoToP d.o.o.

Trg revolucije 2

2000 Maribor

Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje

Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija

Založnik VideoToP d.o.o.

Tisk Florjančič Tisk d.o.o.

Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine

PC Format naročnine

Trg revolucije 2, 2000 Maribor

Tel: 02 330 330 0, Fax: 330 331 1

E-mail: naročnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je Future Publishing Limited, UK 2002. Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite <http://www.futurenet.co.uk>.

PCFormat

Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC



Nikola Janković Urednik

POZDRAVLJENI V PREDZADNJI številki PC Formata v našem prvem letu izhajanja. Kot ste doslej že vajeni, vam na naših diskih (najsi s polico poberete CD ali DVD izdajo) tudi tokrat prinašamo ekskluzivne celotne programe, za katere bi v prosti prodaji odšteli nekaj deset tisoč dolarjev. Sicer se zavedamo, da je vsebina med platnicami tista, zaradi katere potrošite denar za nakup PCFormata, vendar istočasno gledamo na programe kot na odlično darilo bralcem ter bi zato želeli izvedeti, kateri programi, ki ste jih prejeli v preteklih mesecih, so se vam zdeli koristni in jih redno uporabljate. Vaša sporočila mi pošljite na spodnji e-naslov, medtem pa si namestite še kakšnega na naš račun – tokrat vam med drugim ponujamo program za urejanje stanovanja Floorplan 3D, program za izdelavo varnostnih kopij Handy Backup in Digimask LaunchPad 2, s pomočjo katerega lahko iz samo dveh fotografij izdelate računalniški 3D model lastne glave.

Drugeče pa vam na našem disku prinašamo tudi dodatke za najbolje prodajano PC igro vseh časov – The Sims. Gre za fenomen, ki je okužil ljudi, ki računalnika ponavadi ne uporabljajo za zabavo, EA pa so sedaj pripravili stopiti korak naprej in svoj uspeh ter enako vsebino razširiti na internet, v svet stalnih online iger. Na strani 22 vam prinašamo prve podrobnosti o The Sims Online.

Do naslednjega meseca, torej ...
nikola@videotop.si

Nikola

- >> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.
- >> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.
- >> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.
- >> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.
- >> Uživate med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

>> MED SODELAVCI



Boštjan Uršič je ta mesec bil eden naših predstavnikov na sejmu InterInfos, vendar je v napadu hiper-produktivnosti opisal dva nova modela ATI-jevih 3D kartic iz serije 9xxx, testiral Panasonicov predvajalnik DVD ter se poigral s Pocket Loocom 600, dlančnikom naslednje generacije. In ne samo to – tudi za zabavo je našel čas ter na online strežnikih sejal smrt v Unreal Tournamentu 2003.



Nejc Dulmin se nam je sicer pridružil šele pretekli mesec, vendar se je že odpravil na svojo prvo misijo. Naloga je bila preprosta – obiskati slovenska programerska fenomena, podjetja Anxel Tribe in Hermes Softlab ter poročati o tem, na kakšen način so uspeli in morda še pomembneje – ali je delo pri njih vsaj približno tako zabavno, kakor si predstavljamo smrtniki in tisti, ki na zadevo gledamo od daleč. Njegove izsledke poiščite na strani 28.



Barbara Banović je ta mesec lovila in secirala miši. Ne, dekleta se ni odločila za spremembo poklica in študij veterine – le supertest desetih mišk smo ji zaupali in le-tega se je lotila v Andrejevi družbi. Od optičnih, brezžičnih pa vse do klasičnih s kroglico – po prebiranju tokratnega testa na svojo zvesto miško ne boste več gledali le kot na objekt, katerega edina zadolžitev je pobiranje prahu s podloge. Obrnite na stran 36.



Nebojša Janković se je ta mesec potil z izbiro pravih komponent za srebrni zadrževalnik, ki jima rečemo diski. Ob razširitvi širokopasovnih povezav je očitno, da ni več nikakršna težava demonstracije, preizkusne različice in dodatke naložiti z interneta, vendar naš "diskmajster" trdi, da gre pri zbiranju materiala predvsem za to, da zadeve uredimo, filtriramo smeti in vam postrežemo s tistim, kar bi vas znalo zanimati. Ta mesec vam v DVD izdaji prvič ponujamo Format TV. Več o tem na strani 21.



Kupon za

5% popust

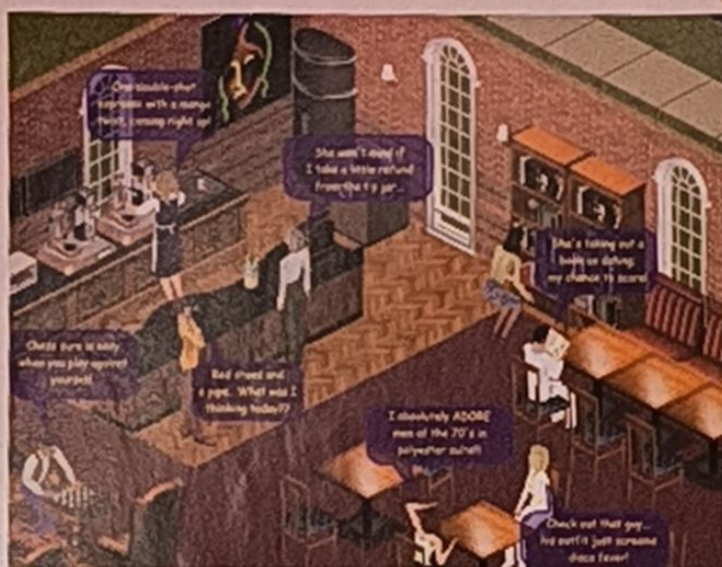
pri nakupu!

Oglejte si oglas na strani 103.



- 22 The Sims Online **PREIZKUŠENO**
- 36 Miške
- 70 Unreal Tournament 2003
- 72 Stronghold Crusader
- 74 Project Nomads **PLUS**
- 28 Programiranje pri nas
- 86 Nadgradnje

THE SIMS ONLINE (str.26)



SEJEM INTERINFOS
Kaj je kdo počel na letošnjem sejmu. (str. 6)



PRENESITE LP-JE V MP3
Digitizirajte svoje prastare albume. (str. 94)



UNREAL TOURNAMENT 2003
Boštjana smo zaprli v online areno. (str. 70)

ULTIMATIVNE NADGRADNJE

(str. 86)

ZADENITE!
10 NAGRAD ZA
NAROČNIKE
(STR. 66)

SUPERTEST

SUPERTEST
10 MISK
(str. 36)



33 **PREIZKUŠENO >>**

62 **IGRE >>**

86 **KAKO ...**

- **Nadgraditi** računalnik
- **Prenesti** LP-je na CD ali v MP3
- **Nadgraditi** napajalnik
- **Goljufati** v Photoshopu
- **Prilagoditi** Windows XP



6 **NOVICE**

Vso razburjenje na InterInfosu, deveti *Windows Media Player*, izumiranje fotokopirnih strojev, nalaganje filmov postaja legalno, resnica o piflarskem sindromu, najboljše spletne strani na slovenskem, tožba proti Intelu, pogled na digitalni radio in veliko več ...



ZGODBI O USPEHU
Arxel Tribe in Hermes Softlab (str. 28)



BEACH LIFE
Naredite si prostor pod Soncem (str. 77)



46



48

NAPOVEDI

Priloga

- 65 IGI 2: Covert Strike**
Ali lahko g. Jones premaga g. Bonda?
- 67 Lord of the Rings: Fellowship of the Ring**
Iskanje prstana v znani družbi – igra s knjižno licenco.
- 68 Vietcong**
Vietnam se vrača v modo.

OPISI

So že med nami.

- 70 Unreal Tournament**
Neverjetno že, vendar ne neresnično. UT 2003 je tukaj.
- 72 Stronghold Crusader**
Postanite gospodar gradov. Se enkrat.
- 74 Project Nomads**
Fantazija. Akcija. Pustolovščina. Simulacija. Vse to v eni sami igri.
- 76 Divine Divinity**
- 77 Beach Life**
- 78 Frontline Attack: War over Europe**
- 80 Time of Defiance**
- 81 NHL 2003**
- 82 Total Club Manager 2003**
- 82 Empire Earth: Age of Conquest**
- 83 Pusher**
- 84 Largo Winch**
- 84 Cycling Manager**
- 84 Chaturanga**
- 85 Syberia**
- 85 Ponovni izidi**
Veliko zabave za malo denarja.

STROJNA OPREMA

Trda izbira.

- 36 Supertest mišk**
Deset veselih glodalcev za vaš PC.
- 44 Multimedijске slušalke**
Obkrožite se z zvokom.
- 46 Nikon Coolpix 4500**
- 46 GameSurround Fortissimo III 7.1**
5.1 je stara zgodba – sedaj potrebujete osem zvočnikov.
- 47 Fujitsu-Siemens Pocket DVD-RV 32**
- 47 Samsung Pocket Loox 600**
Naslednja generacija dlančnikov?
- 48 Creative MuVo**
- 49 Atlantis Radeon 9000**
- 49 Asus P4PE**
- 50 Sapphire Radeon 9700**
Pomežiknite, in zamudili ste: najhitrejša 3D kartica vseh časov.
- 51 Projektor Philips**
- 51 Nokia 7650**
- 52 Cenejši notesniki**
Pet kakovostnih notesnikov, vsi za manj kot 400 tisočakov.

PROGRAMJE

Mehka izbira.

- 55 MS Money 2003**
- 55 Prigode Čebelnice Maje**
- 55 NOD 32 Antivirus**
- 56 Digital Camera Suite**
- 56 Music 2002 Club Edition: Slinky**
- 57 Photos on CD & DVD**
- 57 PC Booster**
- 57 HyperOS 2002**
- 57 Interactive Guitar Course**
- 58 Programi za bojno komunikacijo**

OGLAŠEVALCI

Acord-92	44, 52, 57, 108
Adi & Peter	35
Amis.net	79
Anni	vloženska
Antipiratsko združenje	16
Arnebis	104
Aroba	20
Comming	60
E-Misija	50

Eon	33
Finder	20
Florjancič Tisk	101
Harvey & Norman	107
Kastner & Ohler	83
KFM	36
Medis	103
MK Založba	69
Mlacom	43
Nevtron	58

Optimedia	32
PC.Hand	86
Radio Center	101
Radio Krško	31
Radio Plus	103
Radio Viva	14
Repro	99
Ribera	9
Sunrise Computers	2
VideoToP 13	11

PLUS

- 21** Vsebina diska
- 61** Opisi filmov DVD
- 66** Naročite se
- 96** Pretekla številke
- 96** Naslednji mesec
- 105** Pisma bralcev
- 106** Vsega je konec

novice

Dejstva/Komentarji/Analize **To so novice**

InterInfos: nasvidenje prihodnjic?

InterInfos v enem letu izgubi tretjino razstavljalcev. Kakšna je prihodnost?



Pretekli mesec se je med 21. do 25. oktobrom v Cankarjevem Domu dvanaajstič zgodil vodilni slovenski sejem na področju informacijske tehnologije, od letos znan kot

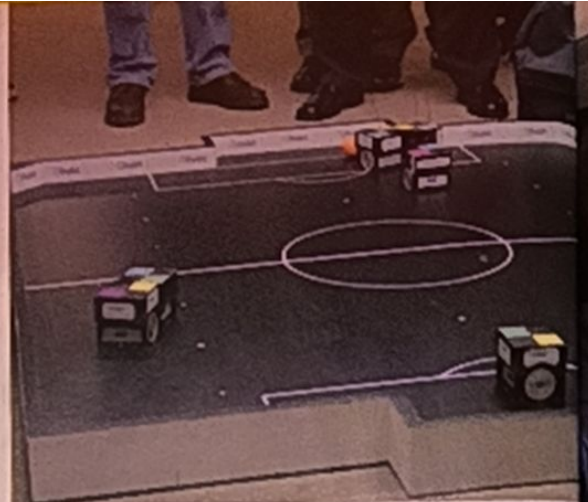
InterInfos. Čeravno so organizatorji ambiciozno trdili, da bodo premikali meje in da »informacijska družba – bo!« ter kljub dejstvu, da je prireditev otvoril premier Drnovšek osebno, se je med sprehajanjem med razstavnimi prostori izkazalo, da bo sejem v pozabo padel z rekordno hitrostjo. Na letošnjem InterInfosu se je število razstavljalcev z lanskimi 174 znižalo na 115 in tako je redne obiskovalce ob prihodu čakalo neprijetno presenečenje, saj je sejem potekal le v avli Cankarjevega Doma in ne pred njim, kot je bila navada zadnjih let. Mar slovenska računalniška prireditev številka ena izgublja na svoji teži?

Mlačni odzivi

Kljub trudu organizatorja in več kot 200

predavanjem, ki so bila organizirana v sklopu sejma, je po obisku ostal grenak priokus, ki ga v zadnjih letih imamo po odhodih z nekoč izrednega sejma Interaktivne zabave, ECTS v Londonu. Tako kot so ECTS postopoma zapuščali največji svetovni založniki, ker so preprosto menili, da je marketinške dolarje bolje potrošiti drugje, se je godilo na letošnjem InterInfosu. Microsoft, IBM, HP in SiOL gotovo tvorijo smetano slovenske IT scene, pa jih na sejmu ni bilo videti.

In ne samo to – tudi podjetja, ki so na InterInfosu prisostvovala, v večini primerov niso prikazala omembe vrednih novosti, zaradi katerih bi se splačalo potrošiti 1.500 SIT za vstopnico. »Letošnji sejem je bil razočaranje – celotno prireditev sem obhodil v pol ure ter se nato, ker se mi je zdelo da sem nekaj gotovo izpustil, še enkrat odpravil med razstavne prostore,« nam je povedal obiskovalec Peter Gomboc. »Ne samo, da je prireditev manjša v primerjavi z dosedanjimi Infosi, ki sem jih obiskal, temveč tudi ni prikazala ničesar novega. Edina dobra stran mojega



Na naslednjem DVD-ju vam v sodelovanju s 3delavnico v rubriki Format TV prinašamo video poročilo s sejma.



Neprijetni razstavljalci se pritožujejo nad ceno razstavnega prostora. Ali bodo naslednje leto sledile nadaljnje odpovedi?

odhoda na Infos je bilo večerno potikanje s prijatelji po Ljubljani.

Nekateri so imeli bolj pozitivno mnenje: »InterInfos sicer res ni prikazal vsega, kar sem pričakoval, vendar še vedno menim, da je prav, da se enkrat letno računalničarji zberemo ter preverimo, kaj se na sceni dogaja,« pravi Mirko Strašek. Pogovarjali smo se tudi z nekaterimi razstavljalci, ki so odpovedali nastop na letošnjem sejmu – povedali so nam, da so to storili predvsem zaradi dviga cen razstavnih prostorov s strani organizatorja.

Kaj smo torej videli?

Seveda pa ne bi bilo pravično reči, da je bil InterInfos popolna izguba časa. Podjetje Agenda je predstavilo v slovenščino preveden pisarniški paket *Open Office 1.0*, katerega angleško različico ste pred dvema mesecema našli na naših diskih. Program je na voljo v izvedbah za Linux in Windows in je popolnoma brezplačen.

Precej zanimanja med obiskovalci je vzbudilo

>>NEPOS-REDNO Z RAZSTAVIŠČA

Zadeve, ki so pritegnile *PCFormatovo* vedno budno oko na ECTS-ju in okrog njega.

SVET JE 3D



Geodetski Inštitut RS je predstavil stereoskopski prikaz Ljubljane, ki ga je bilo možno videti s »3D« očali, kakršne smo pred leti prejeli ob vstopu v kino na ogled *Jaws 3*. Kljub temu je bila zadeva za InterInfos kar zanimiva.

EOS 1Ds



Canon je le tri tedne po svetovni premieri predstavil pošastni digitalni fotoaparat EOS 1Ds, ki zajema fotografije v ločljivosti 11 milijonov točk. Cena? 2 in pol milijona, torej dražji od večine avtomobilov, parkiranih pred našim uredništvom.

UHETNOST



No, tako so nam povedali – nam se je zdelo, da je večina mirmoidočih imela oči za model in ne za barve, s katerimi so jo poslikali. Bistvo je bilo v tekmovanju, ki so ga organizirali in izbirali fotografijo dneva. Naše niso bile izbrane, tako da so bile očitno izven konkurence.

VODNO HLAJENJE



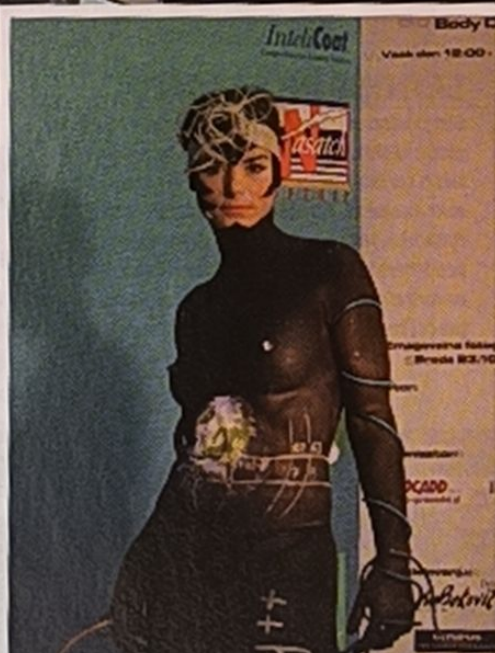
Fantje iz Slo-Techa (www.slo-tech.com) so pritegnili pozornost s filmčki, v katerih so ljudem prikazovali, kaj se zgodi s procesorji Athlon, če z njih za nekaj trenutkov odstranite ventilator (nič lepega, ne poskušajte) ter modelom ohišja na vodno hlajenje.



Kdo pravi, da Slovenija ni dežela nogometa. Navsezadnje ga igrajo še roboti!

>>Tudi podjetja, ki so prisostvovala, v večini niso prikazala omembe vrednih novosti

tudi podjetje Amebis, ki je predstavilo prevajalni sistem Presis, ki omogoča samodejno prevajanje iz slovenščine v angleščino. Pri podjetju trdijo, da se s težavo računalniškega prevajalca iz slovenščine v tuje jezike ubadajo že celo desetletje, ta mesec pa bi jim naj naposled uspelo izdelek poslati na tržišče. Amebis naj bi v prihodnje ponudil tudi programsko opremo za prevajanje iz tujih jezikov v slovenskega, pri PCFormatu pa se nam je z ambicioznim razvojnim podjetjem uspelo dogovoriti, da nam podarijo deset osebnih paketov Presisa, ki jih bomo podelili med deset izbranih naročnikov, ki se na PCF naročijo ali svojo naročnino podaljšajo do konca novembra. Videli smo tudi



prvi primerek nove generacije dlančnikov, našo oceno predstavljenega Fujitsu-Siemensovega Pocket Looxa 600 pa lahko preverite že v tej številki na strani 47.

Zanimivosti se s tem sicer ne končajo, a če vržete oči na spodnje okvirčke, boste odkrili vse v pogovoru omembe vredne novosti. Tako bi dogajanje v teh petih dneh najbrž najbolje povzeli v nekaj besedah PCFormatove hostese Julijane: »Več promocijskih revij sem skorajda razdelila ljudem s priponkami 'razstavljalet', kot ostalim.«

PCF

GOVORI SLOVENSKO



... da te svet razume. Kakor koli že, slovenski OpenOffice.org je bil ena stvari, ki se jih je na sejmu splačalo preizkusiti. Brezplačen pisarniški paket za Linux in Windows, preveden v slovenščino. Ali Microsoft Slovenija čakajo težki časi?

HOSTESE

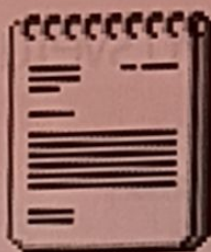


InterInfos s količino silikonskih vsadkov sejmu E3 v Los Angelesu sicer ne seže do gležnjev, vendar kot veste, izjeme potrjujejo pravilo. Na enem razstavnih prostorov smo v vlogi hostese ugledali celo Janjo Zupan. Čudna so pota ...

ROBOBRČ



Ljubljanska Fakulteta za elektrotehniko se je predstavila z ekipo robotov, s katero so se odlično odrezali na svetovnem prvenstvu v robobrcu v Koreji. Ko se tekma prične, roboti igrajo popolnoma samostojno, brez vmešavanja ustvarjalcev.



Readme.txt

InterINFOS - a je tu še sploh kaj za nas?

Ej, InterINFOS 20002 je bil mega. Super sejem, kakršnih bi morala Slovenija imeti še več! A res, kdaj si pa obiskal prireditve?

V sredo, 23. oktobra.

Jap, tedaj je sicer bilo nekaj več ljudi, toda kaj ko si niso imeli nič za ogledati.

Kako to misliš, mar ni to največji računalniški sejem pri nas?

Ja in? Poglej, če je letos bilo kar 60 razstavljalcev manj kot lani, to že nekaj pove. Niti Microsofta ni bilo. Razstavljalci sicer trdijo, da je to posledica lanske nepreglednosti prireditve in slabega obiska, vendar bi se moral INFOS d.o.o. vprašati čemu je tako.

Seveda ti poznaš čaroben odgovor?

Mah, potrebne je le nekaj logike. Prvič, če je InterINFOS osrednji računalniški sejem pri nas, potem je potrebno poskrbeti za udeležbo vseh lokalnih atraktivcev, česar pa se ne doseže z navijanjem cen razstavnega prostora. Težava je v tem, da si lahko vse manj podjetij privoščijo nastop na sejmu, kjer ni poskrbljeno niti za primerne parkirne prostore, za mizeren kiosk pa je potrebno odšteti težke tolarske stotisočake. Manjkata samo še roštilj in prebranac...

Meniš, da se bodo prireditelji popravili?

Ja, če naredijo kaj drastičnega. Ironija je v tem, da je na letošnjem sejmu osrednje predavanje nosilo naslov »Mar je slovenska informacijska družba v krizi?« Če pogledamo osrednjo računalniško prireditev, prav gotovo.

Torej ni rešitve?

Se vidimo februarja na TeleINFOS, kjer bomo lahko videli, v katero smer se kolesca vrtijo.

PCF Po svetu!

Ta mesec: PC Format Danska

PCFormat izhaja v desetih državah po svetu. Če se znajdete v oddaljeni tuji deželi in naletite na PCFormat na policah trgovin, se boste počutili kot ob pogledu na Laško pivo v italijanski blagovnici. Hm, najbrž. Ta mesec smo prelistali Dansko izdajo.



Nordijska imena

Kaj je to? Naši danski kolegi so se odpovedali običajnemu PCFormatu ter se odločili za PC Planet Morda pa fraza PCFormat nima preveč smisla v dansčini. No, če pomislimo ga nima niti v slovenščini ali v katerem koli drugem jeziku.



Duplerice s tiskalniki

Ob takšni onjaški fotografiji HP-jevega Deskjeta 940C so besede preprosto odveč. Pošast se je razlezla čez dve strani. In v primeru, da se vam je apetit po brizgalnikih povmil, medtem ko ste revijo prebrali do konca, vas bo slika zvesto počakala tudi na zadnjem ovitku.



Sexland!

PC Planetova računalniško generirana lepota je nekoliko manj oblečena od naše deklice v prvi številki. Ne vemo zagotovo, če se "Sexland" nahaja na Danskem, ampak zagotovo bi rade volje odpotovali tja.

Nov predvajalnik, gospod?

Kaj dobrega prinaša najnovejši Microsoftov predvajalnik ...

Microsoftov univerzalni predvajalnik **Windows Media Player** je prišel do svoje devete izdaje. Če ga še niste naložili, nam dovolite da vam povemo, kaj je novega. Ena poglobljenih izboljšav **WMP9** je odstranitev "bufferinga" za uporabnike s hitro spletno povezavo – preklapljanje med posnetki sedaj izgleda kot preklapljanje med TV programi. Tudi uporabniki s počasnejšo povezavo bodo deležni izboljšav, saj lahko

zahvaljujoč mehčanju slike, ki ustvarja dodatne slike v posnetkih nižje kakovosti, pričakujejo boljšo sliko in bolj gladko predvajanje. Microsoft je prav tako vrgel kost Hollywoodu, saj **WMP9** prinaša možnost "upravljanja z digitalnimi avtorskimi pravicami", kar bi znalo vplivati na neavtorizirano širjenje nedovoljenih Windows Media datotek. Naložite si ga z naslova www.microsoft.com/windows/windowsmedia.

SAMODEJNI SEZNAMI

Samodejno ustvarjanje seznamov za predvajanje glede na starost, kakovost in vaše ocene – **WMP** lahko sortira tudi le datoteke, ki jih nekaj časa niste poslušali. Gre za dober dodatek, a so datoteke, kot so avdio knjige, dramatične predstave in klasična glasba, obravnavane kot navadne pesmi, tako da boste lahko poslušali precej čudne mikse.

OČENJEVANJE

Vsakemu komadu sedaj lahko dodelite oceno ene do petih zvezdic. **Media Player** nato uporabi ocene vaših datotek, da postavi ocene novim datotekam. Vaša izbira seveda prepise vse samodejno dodeljene ocene. Prav tako se lahko odločite, da svoje ocene pošljete Microsoftu, če resnično zaupate njihovim trditvam, da vas po letih ne bodo prepoznali.



ŽELITE HITROST?

Kliknite na **Play** -> **Play Speed**, da pospešite ali upočasnite predvajanje. To ne bo vplivalo na kakovost predvajanja, tako da boste naposled lahko dolgečasne korporacijske video posnetke predvajali v hitrejšem posnetku. Seveda lahko posnetke po želji tudi upočasnite.

MINI PREDVAJALNIK

Kliknite z desnim gumbom miške na opravilno vrstico in izberite **Toolbars** -> **Windows Media Player**. To bo v opravilni vrstici zagnalo manjšo, popolnoma delujočo različico predvajalnika. Gre za alternativo glavnemu predvajalniku, ki ga lahko uporabljate, medtem ko delate z drugimi programi. Ogledujte si filme, medtem ko urejate račune.

NADZOR NAD BARVAMI

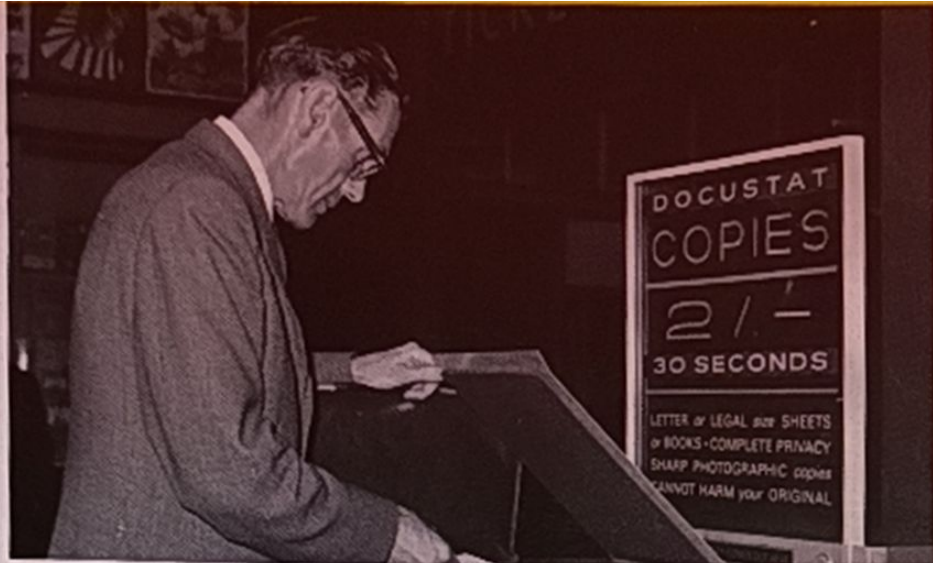
Ta zanimiv gumb spremeni barvo predvajalnika vsakč, ko kliknete nanj. To značilnost naj bi zahtevali uporabniki (le kdo?). Na voljo je 12 barv, lahko pa se odločite tudi za popolnoma nove preobleke, ki so podobne tistim, ki jih poznate iz **Media Playerja 8**.

STRAN MESECA

www.enaplus.com



Če ste ljubitelji eksotičnih oziroma manj domačih jedi, potem bi morala biti ta stran pravi raj za vas. Ponuja vam resnično malo morje receptov italijanske, slovenske, sredozemske, mehiške, indijske, tajske, kitajske, japonske ter kuhinj še nekaterih azijskih ljudstev. Recepte spremljajo tudi fotografije ter ocene obiskovalcev, ki so jed že poskusili, preko strani pa lahko tudi naročite izdelke, ki so potrebni za pripravo nekaterih jedi. Če pa kuhanja ne marate, boste prav tako zadovoljni, saj boste na strani našli tudi napotke, kako najti najboljšo restavracijo s hrano posameznih kultur; istočasno pa boste lahko tudi prebrali komentarje obiskovalcev strani o okusnosti, postrežbi in ambientu posameznih restavracij. Sedaj pa nam oprostite, čas je da potešimo prebujeno lakoto. www.enaplus.com
<http://italianrecipes.com>
<http://eatexpirious.com>
<http://italianfood.about.com>



FOTOKOPIRCI SO MRTVI

Ali Xeroxu bje zadnja ura?



Dolga leta umirajoči fotokopirni stroj je mrtvi! Naj živijo... večfunkcijske naprave? Če je verjeti težkokategorniku

tiskalniške industrije Lexmarku, se bodo zvesti pisarniški pomočniki (ki jih Lexmark ne proizvaja) napotili na smetišče zgodovine, saj ga bodo v kratkem zamenjale večfunkcijske naprave (katere, po naključju, proizvaja). Industrijski analitiki predvidevajo, da bo prodaja teh čudežnih strojev, s funkcijami skenerja/fotokopirnega stroja/tiskalnika/elektronske pošte, v povprečju narasla za 20,8 odstotka v naslednjih štirih letih. Ampak, ali to res pomeni, da so fotokopircem dnevi šteti?

Morda bi to bilo res, če bi večfunkcijske naprave svoje delo opravljale tako dobro, kot vsak posamezni stroj, ki ga emulirajo. Fotokopirci morda res niso več čudež tehnologije, vendar so preprosti za uporabo in so precej dobri v fotokopiranju. Večfunkcijske naprave so v večini primerov vajenci več obrti, a mojstri nobene, tako da jih nismo videli veliko, ki bi bili sposobni kakovostno opraviti vse

štiri naloge. Lexmark trdi, da s postavitvijo teh naprav prihranite na denarju in prostoru, lahko pa jih postavite tudi kot "sisteme za popolno obdelavo dokumentov" ter jih povežete v mrežo, istočasno pa so preprostejši za uporabo od posameznih skenerjev, faksov in tiskalnikov. Ideja je res dobra, vendar bomo mi počakali še nekaj časa, dokler tiskalniška podjetja ne investirajo še nekaj denarja v razvoj in izdelajo stroj, ki bo blestel pri vseh štirih opravilih.

Fotokopirna enolončnica

✓ V času Brežnjeva so bili fotokopirni stroji v Sovjetski Zvezi prepovedani, saj je oblast nanje gledala kot na "naprave, primerne za razpečevanje propagande".

✓ Xerografija – grška fraza za "suho pisanje" – je leta 1937 izumil Chester Carlson, ameriški študent prava. Prvi fotokopirni stroj je leta 1950 izdelal Xerox.

✓ Triindvajset odstotkov vseh svetovnih okvar fotokopirnih strojev povzročijo ljudje, ki sedijo na steklo in poskušajo narediti fotokopijo svoje zadnjice.



Nalaganje filmov postaja legalno

Harry Potter se seli na vaš nov TFT.



Filmski navdušenci bodo kmalu dobili priložnost naložiti kinematografske uspešnice s prvega pravega spletnega strežnika na podlagi storitve plačaj-po-ogledu.

Warner Brothers je dovolil spletni strani Cinema Now, da ponudi filme, kot sta *Harry Potter* in *Mars Attacks*, kakor tudi izbrane filme iz knjižnice Warner Home Video, kakršen je *Dial M for Murder* Alfreda Hitchcocka.

Izbira filmov bo sicer daleč od izbora v vaši lokalni videoteki, vendar gre za korak v pravi smeri. Do tega trenutka je Cinema Now poslovala z izgubo, saj je ponujala mizerni katalog filmov, za katere še niste nikoli slišali in zagotovo ne bi plačali, da jih gledate, ampak z dostopom do bolj znanih filmov, se podjetju obetajo boljši časi. "S tem, ko smo uporabnikom omogočili, da si na

varen in legalen način nalagajo filme enega največjih svetovnih studiev, smo naredili velikanski korak naprej v spletni distribuciji filmov", pravi Bruce Eisen, iz Cinema Now. Filme boste naložili v obliki velikanskih 700 Mb datotek Windows Media, ki se bodo samodejno uničile 24 ur po nalaganju oziroma takoj po ogledu, storitev pa uporablja možnost upravljanja z digitalnimi avtorskimi pravicami (digital rights managing) Windows Media Playerja 9, kar vam preprečuje odpreti datoteko na drugem PC-ju. Cena je sicer višja od tiste v slovenskih videotekah, saj boste za novojšo filmsko uspešnico plačali 4 dolarje (okrog 900 SIT), medtem ko stane izposoja starejših filmov 700 SIT.

www.cinemanow.com



Dnevnik

Izkoreninite dolgčas s pomočjo teh novembrskih dogodkov.

Rojstni dnevi igralcev (November)

Nekaj izrednih igralcev slavi ta mesec rojstni dan. Ob njih pa še: Roy "Žrelo" Schneider (1935), Whoopi Goldberg (1949), Lou "Hulk" Ferrigno (1951), Demi Moore (1962) in Leonardo di Caprio (1974).

Tablet PC (7. november)

Danes bi se naj po evropskih trgovinah pričela prodajati nova različica Viewsonicovega Tablet PC V1100, ki temelji na Microsoft Windows XP Tablet Edition. Test vam bomo prinesli v naslednji številki, ni pa še znano, kdaj bo zadeva napredaj na sončni strani Alp.

Znamenja (14. november)

M. Night Shyamalan, indijski režiser in ustvarjalec sedaj že kulturnega šestega čuta, prihaja v naše kinematografe z novo srhljivko. Tokrat bo z nadnaravnimi znamenji imel opravka Mel Gibson. Srečnejši, ki so film že videli, menijo, da gre za še en material za večkratno ogled.



Lord of the Rings (15. november)

Igra, ki vam jo predstavljamo v tej številki, bi naj izšla sredi tega meseca. Gre za igro po knjižni predlogi J.R.R. Tolkiena, za katero marsikdo meni, da je najboljša knjiga 20. stoletja. Naš opis preberite v naslednjem PC Formatu.

PC Format (1. december)

Hudirja, december je že tukaj? Je res minilo že celo leto, odkar smo nazadnje okraševali božična drevesca? Decembrska številka PC Formata vam bo prinesla supertest cenejših digitalnih fotoaparatorov, pogled na snemanje drugega filma *Gospodar Prstanov* in test novega Microsoftovega Tablet PC-ja.

VAŠA PRVA LINIJA OBRAMBE PRED VIRUSI



GENERALNI ZASTOPNIK ZA SLOVENIJO
RIBERA D.O.O., STARI TRG 5A, TREBNJE
TELEFON: (07) 3461-020
WWW.RIBERA.SI; RIBERA@RIBERA.SI

TEHNIČNA
POMOČ
V
SLOVENŠČINI
24 UR IN
365 DNI



Silicijeva dolina v Kaliforniji je dom velikega števila ljudi z avtizmom. Za ta pojav ni nobenega jasnega pojasnila.

Piflarski sindrom: dejstvo ali izmišljotina?

Mnenje, da je vsak PC "geek" neke vrste avtist je izmišljotina – a dejstvo je, da je PC lahko v veliko pomoč ljudem z avtizmom.



Silicon Fen je del Cambrida v Veliki Britaniji, ki si ga je prisvojila tehnološko usmerjena industrija, a je istočasno dom nenavadno visokemu številu avtističnih otrok. Če bi verjeli vsemu, kaj preberete, bi lahko sklepali, da je to produkt lokalnih programerjev z nerazvitimi družbenimi spretnostmi, ki so se odločili, da si želijo ustvariti družine s podobno nesposobnimi partnerji, rezultat česar bi bili otroci, ki bi kazali znake avtizma – natančneje variacijo, imenovano Aspergerjev sindrom. Podobna situacija je tudi v Silicijevi dolini v Kaliforniji, zaradi česar je Wired Magazine pogruntal izraz "Piflarski sindrom" ter objavil celotno hipotezo na to temo ("Geek Syndrome"; www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers.html).

David Potter iz Državnega združenja avtistov pa ni prepričan v to. "Nobenega

dokaza ni, da je več pojavov avtizma na področjih, kjer so velika računalniška podjetja. Nihče ne ve natančno, kaj povzroča avtizem, zaradi česar se izvajajo raziskave tako na genetskem, kot tudi na sociološkem in psihološkem nivoju. Potter pa pravi tudi, da je več ljudi z Aspergerjevim sindromom in drugimi oblikami avtizma na področjih, kjer živijo in delajo ljudje, ki ne opravljajo fizičnega dela. "Celotna zgodba se je pa začela razpletati, ko je nek novinar obiskal družino v Silicijevi dolini, ki je imela avtističnega otroka. Ko je sešel dve in dve, je dobil pač tak rezultat. Mogoče je

>> Ljudje z avtizmom bodo pogosto radi uporabljali PC, ker je z njim lažje komunicirati kot z množico ljudi v pisarni

vredno razmisleka, ni pa odgovor."

Kako je torej nastal mit, ki povezuje PC genije in Aspergerjev sindrom? "Kot izgleda, ljudje z različnimi oblikami avtizma kažejo precejšnje zanimanje za računalnike. To ne pomeni, da so vsi po vrsti programerski geniji. Takšni stereotipi so celo nevarni." Ljudje z avtizmom pa pogosto uporabljajo PC, saj je z njim lažje komunicirati, kot na primer z množico ljudi v pisarni, ki se med seboj razlikujejo.

Kultura smeškov

Računalniška tehnologija je lahko velika pridobitev za avtistične uporabnike: vzemimo za primer zakonski par (www.asperger-marriage.info/), ki je ugotovil, da je klepet preko interneta delna rešitev za komunikacijske težave avtističnih uporabnikov. Mož, Chris Slater-Walker, ima namreč Aspergerjev sindrom. Preden sta z ženo Giselo prebrala članek o Aspergerjevem

SIMPTOMI ASPERGERJA

Simptomi se sicer razlikujejo pri vsakem posamezniku, a obstajajo določene skupne točke.

TEŽAVE V SOCIALNIH ZVEZAH

Kar bi drugače označili kot neotesanost, je lahko celo ena od lastnosti Aspergerjevega sindroma. Določeni avtistični ljudje preprosto ne razumejo družbenega obnašanja drugih, kot so nebesedno sporazumevanje, določeno izrazje ali prefinjenost.



TEŽAVE V KOMUNIKACIJI

Aspergerjev sindrom ne vpliva na jezikovne zmogljivosti posameznika, imajo pa osebe s tem sindromom pogosto težave pri razpoznavanju nians v pogovoru. Ta problem lahko vključuje tudi nezmožnost ugotoviti, kdaj so na vrsti za govorjenje po telefonu ali neprestano govorjenje.



POMANJKANJE DOMISLIJE

Dejstva, kot so datumi, številke (ali izjemno tehnične PC statistike) niso nikakršen problem za večino ljudi z Aspergerjevim sindromom, lateralno mišljenje pa je lahko problematično. Namišljene situacije lahko ustvarjajo probleme, ker jih ne znajo povezati z realnim svetom.



POSEBNI INTERESI

Ta simptom je verjetno tisti, na račun katerega je prišla na dan povezava med uporabniki računalnikov in Aspergerjevim sindromom. Ljudje s sindromom pogosto kažejo skoraj obsedeno zanimanje za določene stvari, med katerimi so tudi čisto stereotipni piflarski predmeti, kot sta računalniško programiranje ali vozni redi vlakov.



POTREBA PO RUTINI

Ljudje z Aspergerjevim sindromom pogosto natančno načrtujejo svoje dneve – če to prenesemo na uporabnike računalnikov – to vključuje polno defragmentiranje diskov, pregled računalnika s protivirusnim programom in natančen pregled datoteke registra čisto vsak dan.



sindromu na spletu, so Chrisovi znanci menili, da je aroganten, da se ne zna obnašati v družbi in da nikakor ne zna normalno shajati z drugimi. "Računalniki so ljudem z avtizmom veliko pomagali," pravi David Potter. "Ko komunicirajo z ljudmi, doživljajo neke vrste socialno krizo, medtem ko te krize na internetu ne doživljajo tako pogosto."

PC-ji ljudem z avtizmom ponujajo tudi možnost izobraževanja – obstaja namreč program, imenovan Mind Reading (www.humanemotions.com/), ki vsebuje digitalno knjižnico štiristotih človeških čustev, in uporabnikom pomaga pri prepoznavanju in emuliranju le-teh v družabni situaciji. Navidezna resničnost in klepetalnica lahko prav tako pomagajo, saj ponujajo priložnost vadbe odtenkov obnašanja. Piflarski sindrom je torej napačna oznaka in dejstvo je, da lahko računalniki pomagajo avtistom, ne da bi ustvarjali novih. **PCF**



ideoToP 13

>> Multimedijski center

www.videotop.si

POSLOVNI ENOTI:

- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.: 02 / 234-12-52

POH. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

- Prušnikova ulica 12 (Mercator center), Maribor, 02 / 4-200-200

POH. - SOB.: 09h - 20h, NEDELJA: 09h - 12h

VIDEOTEKA

>> Velika izbira filmov na VHS in DVD, brezplačna včlanitev, ugodnosti pri izposoji, zagotovljen parkirni prostor

MULTIMEDIJA

>> Velika izbira računalniških in video iger, računalniška dodatna oprema, nadgradite svoj računalnik, itd...

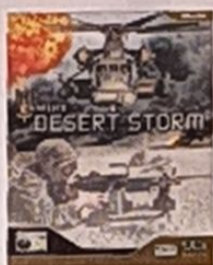
HIT igre



Hitman 2
Cena: 9.990 SIT



Mafia
Cena: 9.490 SIT



Conflict: Desert Storm
Cena: 9.490 SIT



Stronghold: Crusader
Cena: 9.490 SIT



No One Lives Forever 2
Cena: 9.490 SIT



Grand Theft Auto 3
Cena: 9.490 SIT

Cenejše igre, Igre že od 2.590 SIT:

- MTV Sports Skateboarding, Tomb Raider I, II in III, Commandos: Behind Enemy Lines, Gangsters, Grand Theft Auto+GTA London, F-16 Aggressor, Giants, Fallout, Sacrifice, Helst, Colin Mc Rae Rally, Delta Force 2, F22 Lightning, Armored Fist III, Colin 2, itd..



Prisoner of War
Cena: 9.490 SIT



Warcraft 3
Cena: 9.990 SIT



Kmalu tudi igra v slovenskem jeziku: Mojster Miha

NOVO!

Igralni pripomočki THRUSTMASTER

THRUSTMASTER



Ferrari 360 Modena
Racing Wheel PC

SAMO:
16.500 SIT



Firestorm Digital 3
Gamepad PC

Cena: 3.690 SIT

GARANCIJA:
1 LETO!

Najbolje prodajan
volan v Sloveniji!

ThrustMaster Ferrari
Force Feedback GT

SAMO:
28.500 SIT



Računalniška oprema



Innovision GeForce 4
Mx440 TV OUT
Cena: 21.900 SIT



Ohišje ATX Midi 6111B
Cena: 10.200 SIT



Ohišje Chilotech Cs601
Black 18.500 SIT, Green 20.600 SIT



Ventilatorji Zalman za ATX ohišja:
ZM-F1: 1.300 SIT, ZM-F2: 1.500 SIT

Tipkovnice: Multimedijske, Office, Internet Navigator, itd.



Hladilniki:
Volcano 9... 5.900 SIT
Volcano 8... 3.100 SIT
Crystal Orb... 2.400 SIT
Zalman CNPS 5100... 7.900 SIT

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA
IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM!
PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI
PREKO POŠTE DOBITE NAKUPNO
VALNO KARTICO ZA POPUSTE!

PRI VSAKEM 6. NAKUPU
PREJMETE IGRO DARILLO!
PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY!
PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE
BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

Prodaja po pošti. Poštnino plača VideoTop.
Danes naročite - jutri že dobite.

Na zalogi tudi velika izbira iger in pripomočkov za:
PlayStation 1 in 2 - Game Boy Color in Advance.

Premlete številke

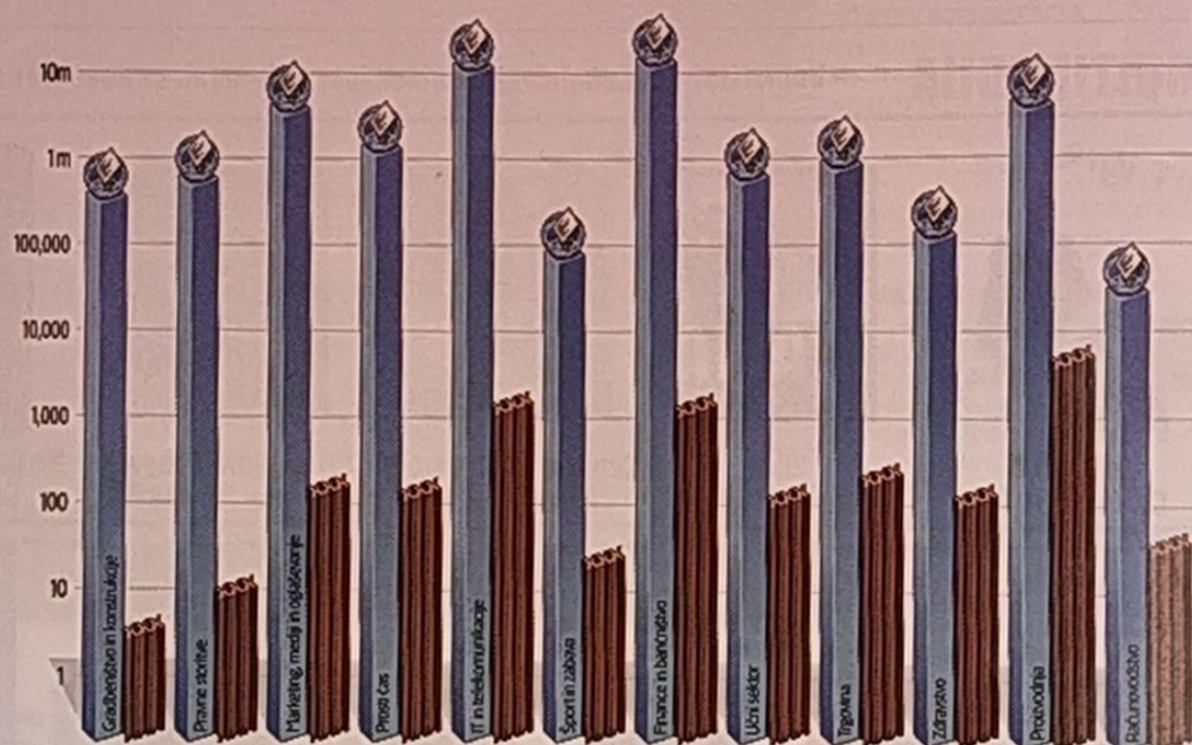
Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet ...

UMAZAN POSEL

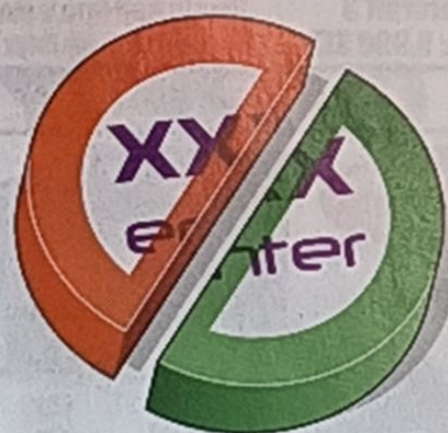


Karkoli že čutite o poteh pornografije, vedite da so XXX strani ene redkih, ki lahko lastniku priskrbijo denar. Raziskava Datamonitorja

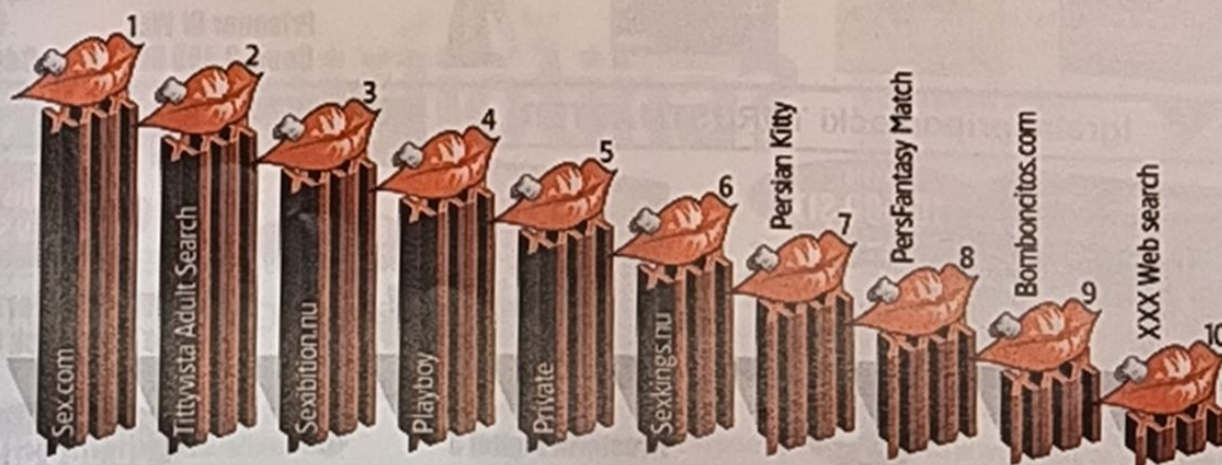
predvideva, da se bo trend nadaljeval tudi naslednje leto in da bodo pornografske strani tudi v naprej najbolj profitna spletna dejavnost. Samo naslednje leto naj bi svojim lastnikom prinesle več kot 2 milijardi dolarjev. Kljub vsem obljubam, da bo e-commerce obogatil naše duše, urne in telesa, pa ga očitno večina deskarjev uporablja za nakup fotografij popolnih neznancev, ki se natepavajo. Celotno pornografsko spletno industrijo, čeprav ta izgleda neverjetno konkurenčna, nadzira samo deset velikih strani, ki tesno sodelujejo, medtem ko so ostali le drobne ribe. »Težje je zaslužiti denar kot si ljudje predstavljajo,« pravi Gary Kremen, ustanovitelj neverjetno priljubljene sex.com. Očitno pa ljudje še naprej poskušajo, kakor bo pokazala tokratna zbirka podatkov ...



Delež pornografskih spam e-sporočil, po vejah industrije, za leto 2002



Odstotek programske opreme za filtriranje, ki ji ne uspe preprečiti dostopa do pornografije: 50 %



Deset največjih spletnih strani za odrasle, glede na obisk

Statistika PCF raziskava (po tej je bil potreben takojšnji mrzel tuš)

↑ DOBER MESEC

nVIDIA



Naslednji stavek bo morda užalil proletarijat, ampak kapitalizem očitno deluje. nVIDIA je skorajda monopolizirala tržišče 3D grafičnih kartic, kar ji je prineslo prvo mesto med 100 najhitreje rastočimi podjetji na lestvici Fortune. In to vključuje negativen učinek slabe prodaje s karticami nVIDIA opremljenih konzol Xbox.

ATI

Tudi nVIDIIN največji tekmelec, ATI, se je prejšnji mesec odlično odrezal. Rezultati so pokazali, da je kartica Radeon 9700 občutno hitrejša od nVIDIA GeForce4 Ti4600. Vendar njihova slava ne bo dolgotrajna, če bo naslednja nVIDIINA kartica, NV30, res tako dobra, kot mislimo da bo.

Deskari na kabelskem internetu

Ne samo, da so uporabniki ADSL storitev dobili 1-megabitno povezavo, tudi kabelski operaterji so sledili SIOI-ovemu nareku. Seveda največ od tega pridobijo deskari, ki lahko za nizke vsote uživajo v hitrem internetu. Če si še niste privoščili širokopasovne povezave, je skrajni čas, da to storite.

↓ SLAB MESEC

Palm



Palm se sicer vse težje kosa s PocketPC PDA-ji, vendar mu še vedno uspeva obdržati se na poslovnem tržišču. Žal pa so ta mesec zaplaval v nemirne vode, potem ko so jih nekateri uporabniki tožili zaradi navedbe o številu barv, ki jih lahko prikaže njihov PDA in 130. 65.000? Poskusite s 4.096.

Pirati

Nekoga lepega dne bo besnim lastnikom avtorskih pravic morda uspelo pogruntati zaščito za CD-je, ki jo bo nemogoče razbiti, do takrat pa se bodo morali za nekaj tednov zadovoljiti z OpSecure, ki ga trži izraelsko podjetje Doc-Witness. Tehnologija namreč v CD in DVD plošče vgradi šifrirano kartico, ki bi naj preprečila kopiranje.

Microsoft

Sok! Hewlett-Packard, ki je drugače Windows XP "partner", se je odločil da svojim računalnikom Pavilion ne bo prilagal Microsoftovega paketa Office, ter se odločil za Corelov WordPerfect Productivity Pack. Bo to škodilo Office? Verjemite, ja ...

Najboljše iz SLO spleta

Pomagajte nam izbrati najboljše strani na naši strani Alp ...

PCFormat ta mesec pričenja veliko akcijo, v kateri smo se namenili izbrati najboljše, kar ponuja slovenski splet, ter tako izbrati sto najboljših spletnih strani, ki jih Slovenci premoremo. Dejstvo je, da praktično v vsaki državi obstaja tovrsten izbor, ki ga organizira medij ali kakšen spletni portal, medtem ko se tovrstnega podviga pri nas še ni lotil nihče. Zato smo si to nalogo v uredništvu zastavili takoj ob izidu prve številke slovenskega PCFormata.

Vendar, kot lahko tudi predvidevate, mora biti takšna akcija obsežen in dolgotrajen proces – še posebej, če želimo strani oceniti strokovno in objektivno. Zaradi tega smo zadevo razdelili v dve veliki fazi in pri prvem koraku bomo potrebovali vašo pomoč. Na naši spletni strani www.pcformatslo.net smo tako ta mesec pričeli z zbiranjem nominacij za najboljše spletne strani – preprosto obiščite našo stran in nominirajte spletne strani, ki bi se po vašem mnenju morale znajti med URL smetano naše dežele. Edino pravilo, ki smo ga ob nominacijah (zaenkrat) postavili

je, da mora stran biti v slovenščini. Rok za nominacije se izteče 31. decembra ob polnoči (si že predstavljamo dramatično dirko s časom, ko bodo zamudniki svoje nominacije panično oddajali na novoletnih žurih nekaj sekund pred polnočjo).

Pričakujemo goro vaših predlogov in zaradi tega bo sam izbor gotovo mukotrpen proces. V ta namen bomo sestavili komisijo, ki jo bomo sestavljali člani uredništva PCF, vendar tudi predstavniki nekaterih drugih slovenskih medijev, profesionalni oblikovalci spletnih strani in predstavniki največjih slovenskih portalov, za popestritev pa bomo vključili še popolnega laika, ki ga Slovenija dobro pozna. Razen omenjenim stotim najboljšim spletnim stranem, bomo nagrade podelili tudi po kategorijah, vendar več o tem v naslednji številki – do takrat pa pričakujemo, da postanete del akcije in nam sporočite svoje favorite.

www.pcformatslo.net

Komunikacijski teritorij v Mariboru

Linux vlada. Že, ampak komu?

V mariborskem zavodu Pekarna magdalenske mreže so pretekli mesec odprli <http://gustaf> – komunikacijski teritorij Pekarna. Gre za neke vrste mešanico kibernetične kavarne, produkcijskega prostora in izobraževalne ustanove v enem. Dvorana Gustaf je tako tehnološko predelana, saj sedaj vključuje računalnike, na katerih se lahko internetno ali kako drugače izživljate, a s to razliko da na računalnikih ni sluha o Microsoftovih izdelkih, saj PC-je poganja Red Hat Linux. Ker so v načrtu tudi izobraževalne dejavnosti, je projekt še toliko bolj zanimiv, saj se tudi pri nas kaže vedno večje zanimanje za Linux. O dogodkih v <http://gustaf> vas bomo obveščali tudi v prihodnje, vi pa lahko od prejšnjega meseca na naši spletni strani v posebnem delu najdete dnevno ažurna sporočila za javnost slovenskih podjetij ter tako ostanete dobro obveščeni o tem, kaj se dogaja v naši Kokoški.

<http://pekarna.rulz.org>
www.pcformatslo.net

ALI STE VEDELI?



Pozabite na stereotipska razmišljanja o čudaških genijih – vaš tipičen programer

virusov je mozoljast najstnik, obseden z igrami in pornografijo, poroča strokovnjak za PC varnost Graham Cluley. In čeprav so nekateri virusi nadležni, Cluley meni, da jih ni treba precejevati, kot se je zgodilo z Duloatom, ki je napadel uporabnike KaZaA. »Najbolj smešno je, da je avtor Duloada eno izmed imen datotek natipkal napačno – 'Alicia Silverstone Playboy Nude.exe', pravi Cluley. »Predvideval bi, da se ne bo zmotil vsaj pri imenu znane revije.«

Zona somraka

»The Sims? Online? Kako originalen koncept!« se čudi **Jim McCauley**. Elektrošoki so gotovo poškodovali njegov spomin.

No, pozdravljeni. Leta 1995, ko sem nastopil v službo pisca pri PCF, sem na internetu naletel na online skupnost, imenovano *Worlds Away*, v kateri ste izbrali svoj avatar in nato taval naokrog ter se pogovarjali z ljudmi. Zadeva sploh ni bila slaba in mi je odvzela nekaj popoldnevov, ki bi v nasprotnem gotovo bili bolj produktivni.

Medtem, v 2002

Danes sem si ogledal *The Sims Online*, ki je pravzaprav *Worlds Away*, vendar z izometričnim 3D pogledom in več možnostmi. Ustvarite svojega Simčka, mu zgradite hišo in posel in predvsem hodite naokrog in se pogovarjate z ljudmi. Odvzemite ves blišč in dobili boste le predrag IRC program; zadevo brez šarma *The Simsov* in njegovih mnogih dodatkov v obliki tamagočijev, istočasno pa ni tako ekstravaganten, kot sta *Everquest* ali *Asheron's Call*.

Istočasno gre za enega bolj tveganih *The Sims* projektov. Kot sem omenil, je namen *The Sims* bil, da prepričajo ljudi, da kupijo dodatke. *The Sims Online* pa očitno želi od vas izvleči denar za nekaj, kar na internetu že lahko počnete, vendar tokrat na lep, *Sims*-način.

Že, ampak...

Ha, sedaj me že vsi grdo gledate, ker sem zgrešil bistvo. Bistvo je, mi pravite, da so *The Sims Online* izometrični in s srčkano grafiko in da lahko tako vidite, kdo komu govori, kar online skupnostim prinaša nov čar. Nedvomno. Ampak, kot sem že omenil, so *Worlds Away* veliko tega počeli že leta 95. In da, vem da igre že zdavnaj ni več. Zato vam bom priporočal, da obiščite www.habbhotel.com, ki je kot *Worlds Away*, vendar v izometrični 3D in z več možnostmi. In ni vam potrebno dodatno polniti EA-jevih trezorjev, da ga uporabljate. Tako je to, ja.

KAKO SO EMOTIKONI SPREMENILI SVET

ELEKTRONSKA POŠTA JE HITER MEDIJ, V KATEREM NI PROSTORA ZA NIANSE JEZIKA.



OD ZAČETKOV ELEKTRONSKE POŠTE, SE EMOTIKONI UPORABLAJO ZA POJASNEVANJE BISTVA.

ZADEVE SO S POVEČANJEM PRILJUBLJENOSTI E-POŠTE PRIHAJALE V VSAKDANJO UPORABO.



OD NEKAJ SMEŠKOV JE ZADEVA PRERASLA V CELOTEN LEKSIKON EMOTIKONOV.

DANDANES JE SKORAJ NEMOGOČE KOMUNICIRATI BREZ UPORABE LE-TEH.



KMALU SE NE BOMO VEČ ZNALI NORMALNO IZRAŽATI IN BOMO PRISILJENI NAOKROG NOSITI KARTICE Z EMOTIKONI.

Računalniki kot oblačila

Naredite prostor v garderobnih omarah.

Računalniki postajajo vse manjši, ampak način njihove uporabe se ni spremenil vse od prvih računalnikov velikosti nogometnih igrišč. Kdaj bomo dobili PC, ki ga lahko potegnemo nase, kot drugo kožo? Prinašamo vam poročilo o stanju v industriji računalnikov, ki jih lahko vzamemo kamor koli.



Echarpe Communicante

France Telecom
www.electronicshadov.com/mediacol/ves-te/concept.htm

Računalnik, ki ga dobesedno oblečete. Preprosto potegnite navzgor ovrtnik tega elektronskega suknjiča in znašli se boste v toplem

objemu nirvane mobilnega računalništva. Gre za suknjič z dolgim ovrtnikom, ki ga je mogoče odstraniti in ki je opremljen z vgrajenimi "vmesniki za večpredstavnostno komunikacijo": mobilnim aparatom GSM, majhno tipkovnico in LCD zaslončkom. Zadevo so predstavili pri francoskem

Telecomu, vendar so zamočali dejstvo, da je še niso izdelali.



Poma

Xybernaut

www.xybernaut.com

Xybernaut je vodilno podjetje na tem področju. Njegov modni model Poma je enota v obliki pasu, ki vsebuje litij-lionsko baterijo, 128 MHz procesor RISC in rezo CompactFlash za priključ na brezžična omrežja. Na glavi

nosite majhen prikazovalnik, Windows pa nadzirate s pomočjo posebne USB naprave za upravljanje.



e-Sleeve

Univerza Bristol

www.cs.bris.ac.uk

Prikaz smeri do gostilne – najboljša aplikacija v prenosnih računalnikih? To zapestno uro, ki temelji na računalniku OnHandPC (mogoče ga je kupiti v prosti prodaji), so sestavili v računalniškem oddelku univerze v angleškem Bristolu. Moštvo je računalnik povežalo

na GPS ter vanj shranilo bazo s podatki o gostilnah v mestu. E-rokav preveri trenutne zemljepisne koordinate, nato pa prikaže štiri najbližje gostilne, skupaj z oddaljenostjo vsake in smeri, v katere je potrebno hoditi, da jih dosežete.



ViaPC

VIA

www.via-pc.com

Na voljo je s 166 MHz procesorjem Cyrix ali 600 MHz procesorjem

Transmeta. Enota se pripne okrog pasu in pošilja podatke na ročni barvni zaslon, občutljiv na dotik. Zaenkrat ga uporabljajo velika ameriška podjetja, kot so McDonald's in nekaj letalskih družb, vendar menijo, da bo kmalu postal primeren za popotnike, zahvaljujoč sprotneemu programskemu prevajalniku govora.



e-Belt

Hands Free Mobile

www.handsfr-

+emobile.com

Še vedno verjamemo, da ob tovrstnih

računalnikih ni nujno, da izpadete neumni, čeprav ta modni e-pas deluje natanko v tej smeri. Gre za kovinski pas s palico, ki drži PDA pred vašim obrazom. »Napravo je mogoče prilagoditi tako, da dosežete optimalen kot za pogled, palica pa omogoča svobodo gibanja nosilca naprave, saj se lepo zloži ob telo.« Izdelovalec naprave seveda ne omenja bolečin v vratu, ki jih boste deležni, ko boste skušali gledati na zaslon.

Neodgovorno nakupovanje

Ne kupujte online, če ste pijani.

Prijatelji bodo od kolega v vinjenem stanju sicer morda zahtevali, da preda ključe avtomobila, ampak kateri med njimi, mu bodo zaplenili modem? Morda bi mu ga morali – ob vedno večji razširjenosti spletnega nakupovanja številne uporabnike PC-jev naslednje jutro ne boli glava le zaradi mačka, temveč tudi zaradi opustošene kreditne kartice. In to po lastni krivdi. Uredništvo angleškega PC Formata je raziskalo zadevo.

»Nekoč sem kupil PC, vendar sem na srečo zjutraj spomnil in sem še lahko ustavil transakcijo,« pravi bralec Hermand. »Starši so mi za tem odvzeli kartico za mesec dni.« »Ponavadi odidem v gostilno po službi in tako sem enkrat vsem povedal o potovalnem vodiču, ki ga bom spisal o Hrvaški,« pravi Robin iz Cheltenhama. »Ko sem prišel domov, se mi je ideja zdela popolna in sem se takoj

povezal na Dabs.com ter naročil Compaqov notesnik za 600 tisočakov. Gotovo nisem bil pri zdravi pameti, vendar sem se spomnil



še naslednje popoldne, ko je že bilo prepozno. Tudi drugi bralci so doživeli podobne stvari. »Nekoč sem naročil zaboj dragega vina, ker v hiši ob moji vrnitvi iz gostilne ni bilo pijače. Precej časa sem preživel med iskanjem možnosti ekspresne dostave,« pravi Jay, administrator podatkovnih baz iz Manchesterja. »Želel sem tudi naročiti pizzo, ampak ob vnosu poštnih številke sem izvedel, da sem izven dostavnega področja – zato sem prišel vnašati naslove prijateljev in jih klical, naj mi pizzo prinesejo domov. Sedaj, preden grem ven, računalnik izklopim iz električnega omrežja.«

FM 102.1
99.5
stereo
RDS
Radio VIVA
M.Sobota tel: 02/537-1949

Radio VIVA
Slava Klavora 1
9000 Murska Sobota
Slovenija
tel: 02/537 1949
fax: 02/537 1948
http://www.radio-viva.com
e-mail: viva@radio-viva.com

PCFormat dosje SLUŽENJE PREKO INTERNETA

Tomaž Bartolj se odpravi na splet, da bi si popravil stanje na računu.



Ste nevoščljivi drugim, ki kar naprej naletavajo na super poslovne

možnosti? Bi radi hitro obogateli/privarčevali ogromne vsote? Na spletu se najdejo številne ponudbe, ki vam zatrjujejo, da za dosego teh ciljev potrebujete le internetno povezavo in, seveda, njih! Pa si oglejmo, kaj svet interneta dobičkarstva v resnici ponuja.

Že od pamtveka človek išče bližnjice do zasluzka. Eden, in verjetno najbolj razširjen način, je piramidni sistem. Ta obstaja že lep čas in sedaj je svoje lovke začel več kot uspešno stegovati tudi s pomočjo spleta. Kako deluje, vam je brž znano – najprej vas nekdo vpelje v sistem in vam pove, da morate določenemu številu oseb poslati denar. Nato vi to nadaljujete in ustvarjate piramido pod vami. Del denarja, ki ga dobite od drugih, posredujete naprej, del pa je vaš. Seveda ima ta sistem tisoč in eno različico, vedno pa drži nekaj – super je, če ste na vrhu in slabo, če ste na dnu. Včasih ga spremlja tudi vprašanje legalnosti početja, a to so sedaj rešili na zelo preprost način. Ena izmed pogostih različic ima namreč nekakšen popravek – ko določenim osebam pošljete npr. 5 USD, vam te pošljejo posebno besedilo, ki je dostopno le za plačilo. Tako stvar ni več igra na srečo, temveč kupovanje in prodaja besedila – navodil za priključevanje novih članov. V tak sistem se praviloma ni pretežko vključiti, saj lahko na različnih spletnih straneh najdete številna povabila v to dejavnost, še bolj verjetno pa je, da boste preprosto dobili elektronsko sporočilo v obliki spama. Če ga boste prebrali, boste lahko videli tudi, da vam obljubljajo dobiček v vrednosti pol milijona dolarjev v pol leta. Mamljivo, vendar v večini primerov vse ne steče tako, kot si predstavljate.



Moč potrošnikov!

V primeru piramide lahko govorimo o hitrem (morebitnem) zasluzku, za precej drugačno zadevo pa gre pri dejavnostih v slogu DHS Cluba. Ta internetni klub ima zanimivo poslanstvo – pod svojim okriljem skuša združiti čim več ljudi in sicer brez kakršnih koli protiplačil.

Njihov osnovni moto je združitev kupcev in skupno nastopanje na internetnem trgu. Če to prevedemo v življenjski jezik – s pomočjo velike baze kupcev bodo spletne trgovine prepričali, naj jim dajo popust, saj kupujejo večje število izdelkov. Ta stvar ni tako za lase privlačna, saj klub deluje že več let in številne večje internetne trgovine jim omogočajo nekaj odstotni popust. Tukaj seveda ne moremo govoriti o prihranjenih milijonih, se pa splača, če pogosto naročate zadeve preko spleta. Navsezadnje tudi ne morete ničesar izgubiti, ker niste ničesar vložili. Ob prijavi boste dobili svoje geslo, s katerim boste lahko uveljavljali popust. Če se vam bo zdel sistem dober in mu boste zaupali, pa lahko postanete tudi VIP član – za to pa je potrebno manjše plačilo. Ob tem boste imeli večje popuste in možnost zasluzka z vpisovanjem novih VIP članov. O tem je precej za napisati, vendar lahko vse o organizaciji, pravilih in trgovinah s katerimi

sodelujejo izveste na strani http://www.geocities.com/slo_vip/.

Poleg naštetih načinov seveda obstaja še obilica različnih službenj – s klikanjem na oglase, reklamami na svojih spletnih straneh ... Če vas zadeve zanimajo, vam svetujem, da dobro opazujete reklame na spletu, ne bršete spamov temveč jih preučite ali pa se poslužite brskalnika in vtipkate geslo, povezano s temi dejavnostmi.

Kljub temu pa vam svetujemo, da zaenkrat še ne pošljete šefa tja, kamor ga že tako dolgo želite poslati, saj je vse skupaj precej tvegano. Raje se zamislite nad rekrom: "Brez dela ni jela!"

PCF

PCFRazsodba Zadržan



Morda je res nekaj ljudi, ki so s spletom zasluzili,

zagotovo pa je tudi veliko osmoljencev. Če ljubite tveganja, izberite posel, ob katerem boste ostali trdni na tleh in ki ne obljublja nemogočih zasluzkov in zna se celo zgoditi, da vam uspe. Nemara je nekoliko bolj realna dejavnost DHS-a, vendar pa tu ne morete pričakovati gromozanskih prihrankov.

sporna točka



Po pisarniških paketih in spletnih brskalnikih sedaj še računovodski programi.

MICROSOFT SPET NA POHODU

Microsoft poznamo predvsem po operacijskem sistemu Windows, po odličnem paketu Office, po Visual C++ in pa seveda grdem obnašanju do konkurence in monopolih. Kopic tožb zaradi monopolnega vedenja navkljub pa Microsoft še naprej uresničuje svojo vizijo dominacije: pred kratkim so namreč kupili podjetji, ki se preživljata z računovodskimi programi, Great Plains Software in Navision. Tako je Microsoft v povsem lastni maniri napovedal, da se podaja na tržišče aplikacij za velika podjetja – teren, ki ga sedaj obvladujejo Oracle, SAP in druga podjetja. Da razjasnimo za kaj gre – gre za kompleksne programe, ki podjetjem omogočajo opravljanje računovodskih poslov, skladiščenje ter sledenje naročilom, strankam in uslužbencem. Razburljivo, kaj?

Pustimo sedaj neprivlačnost takšnih opravil v očeh navadnega uporabnika – v takšnih aplikacijah je namreč veliko denarja. In ker govorimo o podjetju, ki nadzoruje 90 % trga namiznih operacijskih sistemov in poslovnih programov, potem je jasno, da gre le za začetek izpolnjevanja dolgoročne strategije. Prodaja Microsoftovih poslovnih programov namreč v zadnjem času po malem a nezadržno pada, zato Veliki modri iz Redmonda svojo priložnost nedvomno vidi na več milijard dolarjev težkem korporacijskem tržišču. Matt Rosnoff, analitik in načrtovalec Microsoftove tržne strategije, je v nekem intervjuju pred kratkim prostodušno priznal, da "je tržišče poslovnih in potrošniških programov za namizne uporabnike že povsem zasičeno in ljudi je vedno težje prepričati, da nadgradijo na novo različico Officea. Zato mora Microsoft napasti tržišča, ki še niso občutila njegovega okovanega škornja."

Microsoft bo ob najnovejši invaziji očitno spet uporabil preizkušeno orožje popolnega uničenja – cenovno vojno. Tako je Gatesovemu podjetju že v preteklosti uspelo prevladati na tržišču podatkovnih baz, omrežnih aplikacij in nenazadnje na trgu pisarniških programov (a se še kdo spomni WordPerfecta?). Seveda pa ne smemo pozabiti še nečesa – če bo Microsoftu uspelo svoje programe vsiliti korporacijam, bodo ta nedvomno kupila tudi Windows, da bodo te aplikacije lahko sploh poganjale. Mar je zaton Linuxa že na obzoru? Upam, da ni tako.

DODAJ MED PRILJUBLJENE

<http://www.ran.org/>

Gozdovi so naše bogastvo, je tako? Če jih iztrebimo, smo nasankali, prav? Pridružite se mreži za zaščito deževnih gozdov in si oglejte, kaj lahko sami storite, da zagotovite svetlo prihodnost našega planeta.



<http://www.futuresource.com/weather/cfcalc.asp>

Če ste si kdaj razbijali glavo s pretvorbami Fahrenheitovih stopinj v Celzijeve, je tale spletni kalkulatorček rešitev vaših težav. Sedaj boste vedeli, kako bolni so Američani, ko imajo sto in več stopinj vročine.

<http://www.insults.net/html/sweat/index.html>

Če nameravate v kratkem odpotovati v tujino, se bo potrebno oborožiti s kupom slovarčkov za vsakodnevno rabo. In ker je včasih potrebno koga tudi kam poslati, si oglejte tale slovarček, da vas neprijetne situacije ne bodo zalotile nepripravljenih.



<http://www.interpol.int/>

Interpol je mednarodna organizacija za boj proti kriminalu vseh sort. To verjetno že veste. Po vsej verjetnosti pa ne veste, da ima fantastično spletno stran, ki je vredna ogleda.

Laserji proti minam

Američani na vojaška vozila montirajo laserska orožja proti minam.

Misel na z laserji oborožene ladje v našem življenjskem ciklusu nas tako navdušuje, da jih očitno vidimo vsepovsod. Že junija 2000 so Američani s prvimi laserskim topom (Tactical High Energy Laser) sestrelili raketo. Prejšnji mesec smo izvedeli, da bo imel Eurofighter na krilih nameščene protiklepne laserske topove, sedaj pa slišimo, da bodo tudi oklepniki oboroženi s svojimi laserji. *New Scientist* je le eden od virov, ki poročajo o napredku projekta Zeus. Gre za ameriški izum, ki ga testirajo v oporišču Waynesville v zvezni državi Missouri, kjer tovornjaki z nizkoenergijskimi zelenimi laserji preiskujejo tla pred seboj. Ko zaznajo mino ali neeksplozivno bombo, orožje v kupoli preklopi na 2.000 W žarek, ki eksplozivno sredstvo razstreli na razdalji 250 metrov. Koncept Zeus je otrok podjetja Sparta iz Alabame, trenutno pa učinkuje le pri

Za dodatno ceno vam bo Sparta zgradila laser z GPS, tako da boste lahko sesuvali »vnaprej locirane cilje«.



minah na površini ali tistim, ki so zelo plitko zakopane.

www.zeus.sparta.com



»Oprostite g. Bond, toda na liniji imam vašo mamo.«

Govoreči zobje

V Naravoslovnem muzeju v Londonu je trenutno na razstavi naprava, ki bi je bil vesel vsak agent. Oblikovalec James Auger je izdelal mobilni telefon v velikosti zoba. V teoriji bi si ga morali pritrditi na čeljust in nadomestiti enega izmed običajnih zob. Z brezžičnim sprejemnikom sprejema signale in jih pošilja naprej – s posredovanjem vibracij po čeljustni kosti – do vašega ušesa. Pravijo, da gre za prvi komunikacijski vsadek, vendar ga ne ponuja še noben operater.

www.medialabeurope.org

Človeška liga

V uradnem poročilu priporočajo ustvarjanje globalne kolektivne inteligence.

Človeštvo ima pred seboj pot in pri Ameriški nacionalni znanstveni fundaciji in oddelku za trgovino so jo začrtali. Poročilo je poimenovano Združitev tehnologij za izboljšavo človeških zmognosti, predstavlja pa pravo možgansko juho o kolektivnem razvoju. Na 405 straneh razglablja o vseh ZF temah z izjemo medgalaktičnega potovanja, naleteli pa smo na poglavja o nanotehnologiji, biotehnologiji, računalnikih in kognitivni znanosti. V dokumentu je priporočilo ameriški vladi, da prioritetizira razvoj strojev in nano-naprav, ki bodo izboljšale »človekove zmognosti«. Očitno to vključuje povezavo umov v svetovno kolektivno inteligenco,



Povezava vaše osebnosti z internetom bo vsekakor zanimiva izkušnja.

snemanje človeških osebnosti na internet in prenosne senzorje, ki bi zdravnikom pošiljali zdravstvene alarme. Gre za pomembno strateško študijo o prihodnosti, izvirno prošnjo za financiranje ali preprosto utopijo? Čas bo pokazal.

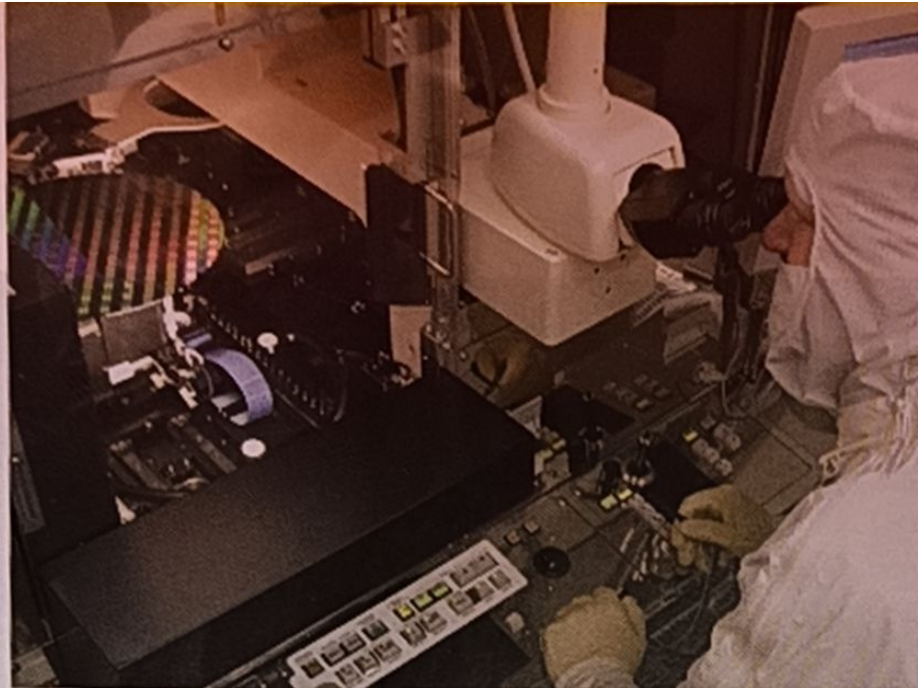
www.nsf.gov

APZ

www.apz-zdruzenje.si

ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?

Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si



Intelove težave

Zavajanje kupcev s trditvami o hitrosti procesorjev?



Morda se boste spomnili starih Intelovih oglasov, v katerih je kralj procesorjev trdil, da boste z nakupom

procesorja Pentium III izboljšali doživetje interneta na čuden, nepojasnen način? Kako smo se mi, PC pijlarji, smejali takšnim trditvam. Vendar se veliko večja skupina v ZDA ne smeji več – organizacija se je odločila vložiti tožbo proti Intelu zaradi trditve o napačnem oglaševanju procesorja Pentium 4.

Formalna pritožba, ki v času pisanja še ni dosegla statusa tožbe, trdi da je »Pentium 4 manj mogočen in počasnejši od Pentiuma III in/ali AMD Athlona,« in da »ni prednosti za kupce, ki izberejo Pentium 4 namesto Pentiuma III«. V pritožbi sta razen Intela navedena tudi PC giganti Gateway in Hewlett-Packard.

Čeravno priznavajo, da je frekvenca delovanja P4 hitrejša od tiste pri PIII, pritožba trdi, da so dejanski rezultati delovanja procesorja enaki ali celo slabši od tistih pri predhodniku in tekmecu (AMD-jevem Athlonu). Rezultati testiranj v številnih medijih, vključno z nekaterimi v PCFormatu, so to potrdili v več primerih – vsaj pri prvi generaciji procesorjev P4.

Intel ni želel komentirati zadeve, kar je njihov standarden odziv na podobne situacije. Smo si pa ogledali njihovo spletno stran, na kateri trdijo, da P4 »ponuja zmogljivost procesiranja kot kadar koli prej,« in da »prinaša občutno izboljšano delovanje«. Zbirka pogostih vprašanj in odgovorov o razlikah med PIII in P4 pravi, da »procesor Pentium 4 temelji na Intelovi mikroarhitekturi NetBurst,« nato pa nadaljuje, in pravi, da »prinaša NetBurst revolucionarni tehnološki napredek, ki omogoča izboljšanje delovanja.« Prav zanimivo bo videti, kaj bo na sodišču trdilo Intelovo moštvo odvetnikov.

Vprašanje cene

Athlon XP2200+ bi vas trenutno stal okrog 54.000 SIT, medtem ko bi za 2,53 GHz Pentium 4 odšteli nekaj manj kot 100

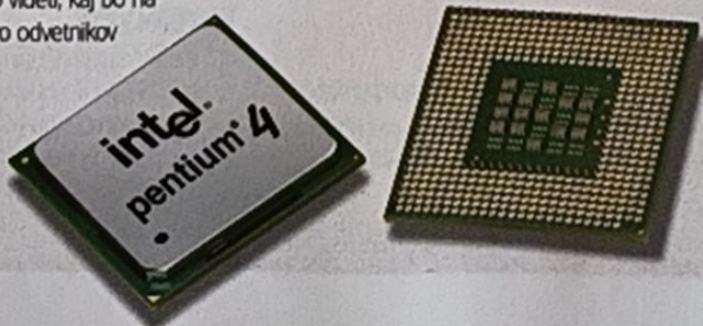
tisočakov. Zakaj torej P4 stane skoraj dvakrat več od svojega največjega tekmeca? No, Intel vam bo povedal, da je to zaradi višjih stroškov izdelave, ki so nastali zaradi zamenjave arhitekture in posodobitve proizvodnih procesov. Ciniki trdijo, da je procesor hitrejši le zato, ker ga Intel lahko prodaja za takšno ceno, posebej zaradi poslovnih kupcev, ki so Intelove procesorje pripravljeni (pre)plačati zaradi imena in pregovorne ter skozi zgodovino dokazane združljivosti.

Hitrejši ali ne?

Meritve hitrosti, tako kot statistika, vam lahko povedo kar koli. P4 je brez dvoma hitrejši od PIII in od Athlona pri določenih operacijah, kot so recimo kompresija videa, operacije s plavajočo vejico in drugo intenzivno premikanje števil. Vendar pa morate vedeti, da so prvotni modeli P4 pri večini merjenj zaostajali celo za takratnimi Pentiumi III in to pri najbolj vsakdanjih operacijah, Athlon XP pa lahko še vedno doseže pri lepem številu operacij enake ali včasih celo boljše rezultate od vseh čipov P4, razen od najhitrejšega.

Možnosti tožbe za zmago?

Zelo majhne. Intel, HP in Gateway lahko sestavijo odlično obrambo, ki bo temeljila na izbranih neodvisnih meritvah in na tak način najbrž zadovoljila sodišče. Ne pozabite tudi na to, da Intel poseduje veliko moštvo brezkompromisnih odvetnikov, ki so sposobni spopasti se s komer koli – navsezadnje gre za njihov ugled. Mi pravimo: pozabite na ameriško kulturo tožb – ignorirajte govorice, raziščite zadeve in se odločite sami na podlagi informacij, ki so vam na voljo.



fwd>>fwd>>



Barbarin poštni predal je vsak mesec bolj poln čudnih reči, ki ji jih pošiljate po elektronski pošti. In ker je Barbara dobra duša, ne skriva vsebine svojega računa ...

01

<01>
Noč čarovnic, in z njo povezane čudne ideje, so za nami. Ena od njih se celo seli že k nam, in sicer preoblačenje v najrazličnejše kostume (za zasebne zabave, da ne bo pomote). Če želite, da se bo o vas še dolgo govorilo, si za naslednje leto omislite nov model batmobila za takšno priložnost.



02

<02>
Naj se ob tej priložnosti javno zahvalim mojemu prijatelju Juretu, ki je v moj poštni nabiralnik prispeval tole mojstrovino. Še vedno se ne morem odločiti, kdo se mi bolj smili, pes ali lastnik. Res pa je, da vse skupaj daje popolnoma nov pomen izrazu »jutranji zadah« ...



03

<03>
Ker lahko očitno kmalu računamo na kakšno snežinko ali dve, je tukaj mogoče ideja za dolgočasne zimske popoldneve, ko ne veste, kam bi se dali, še manj pa, na koga ali kaj bi natakili vaše modne dodatke iz najkvalitetnejšega usnja. Nove ideje še nikoli niso bile odveč.



04

<04>
In če ste na kakšni zabavi ob noči čarovnic pregloboko pogledali v kozarec, vas tale slička v tem trenutku ne navdušuje preveč, kajne?



Henry Ford je Model T predstavil samo v črni barvi. Razlog za to je bil preprost – črna barva je bila edina na tržišču, ki se je posušila v primernem času.

ZVOK PRIHODNOSTI

Digitalni radio je noviteta, za katero ste morda slišali, da ji napovedujejo lepo prihodnost. Ampak kaj cela zadeva sploh je?

Vse skupaj se je začelo leta 1994, ko je konzorcij cele vrste podjetij, od radijskih postaj, do proizvajalcev različne tehnične opreme, imenovan Eureka 147, pričel s projektom digitalnega radia. Gre za največji napredek v radijski industriji od predstavitve prenosa FM Stereo.

DAB (Digital Audio Broadcasting) je digitalni radijski sistem, ki ponuja CD kvaliteto zvoka, ogromno število postaj ter možnosti za prenos podatkov, grafike in besedila. Do sem je vse v redu in prav, a kaj ga dela tako krasnega? Najverjetneje ste že kdaj izgubili živce, ko ste v avtomobilu zapeljali med dva hriba in je vaša najljubša skladba, ki se je po čudnem naključju (če bi vprašali Murphyja, bi nam povedal kakšno pikro o naključjih) ravno takrat vrtela na radiu, pričela piskati, škripati in pokljati, da je bilo veselje. Ali pa je vaš najljubši napev presekala lajna z druge radijske postaje. Temu se po domače reče interferenca, ki nastopi, ko se radijski signal odbija od različnih predmetov. No, stvaritelji DAB pravijo, da je tega konec. Digitalni radio namreč uporablja obstoječe zemeljsko omrežje za prenos signala, razširili pa so ga celo na satelitsko oddajanje (trenutno omejeno na nekaj redkih satelitov).

Sprejemniki digitalnega radijskega signala pa so med ostalim celo "pametni" in omogočajo še kaj več, kot le izbiro postaje. Kot prvo, so v sistemu DAB radijske postaje prikazane z imenom in ne s frekvenco. Ime postaje je torej prikazano na zaslončku sprejemnika, tako da vedno veste, kaj poslušate. Bolj prefinjeni sprejemniki imajo celo velike zaslone, na katerih so izpisane vse radijske postaje, ki oddajajo v danem trenutku, kar še dodatno olajša izbiro. Še večja prednost DAB-a pa je, da ne bo več potrebno stalno prilagajanje

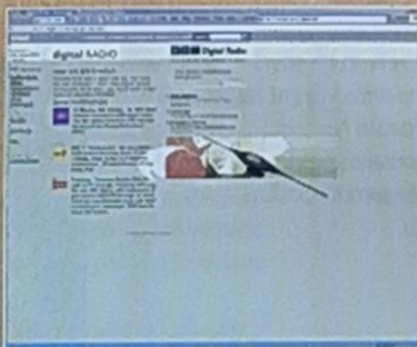
frekvence, če boste želeli med vožnjo poslušati isto radijsko postajo. DAB namreč uporablja sistem ene frekvence, tako da so oddajne frekvence radijskih postaj enake po vsem področju, ki ga pokrivajo. To seveda pomeni, da je v uporabi manj frekvenc, kar bo omogočilo večjo ponudbo radijskih postaj. DAB bo prav tako omogočal radio na zahtevo in plačljive radijske postaje in programe, kar bo posledično pomenilo neprimerno bolj pisan radijski program in potencialno radijske postaje, ki se bodo financirale izključno samo z naročninami, kar pomeni radijski program brez nadležnih reklam.

Seveda pa potrebujete za sprejem tudi primeren sprejemnik. Tukaj pa se zatakne. Sicer je res, da so v prodaji že sprejemniki za okoli 30 tisočakov (lahko si omislite tudi takšnega, ki vas bo stal milijon ali dva), kar pa je za navadno poslušanje radia še vedno precej drago.

Če si želite omisliti digitalni radijski sprejemnik za vašega jeklenega konjička, bo vaša denarnica žalostno zazijala po nakupu, saj lahko trenutno o sprejemniku, ki bi imel ceno, nižjo od stotih tisočakov, samo sanjate. Prav tako vam pri nas ne bo kaj koristil, ker se še nobena od slovenskih radijskih postaj ni odločila za digitalizacijo svoje ponudbe. Če se navdušujete nad modernimi igračkami in imate preveč denarja, potem si kar omislite kakšen šminkerski sprejemnik, da boste glavni as na vasi. V nasprotnem pa le še malce počakajte, da se vam bo nakup vsaj splačal. Sicer pa cene napravam tako ali tako redno padajo na račun napredka (kako ljubimo ta napredek) in kot vedno lahko tudi takrat varno zatrdimo, da bo čez kakšno leto ali dve mogoče podobne naprave kupiti za precej nižjo ceno. **PCF**

>>KDO GA IMA?

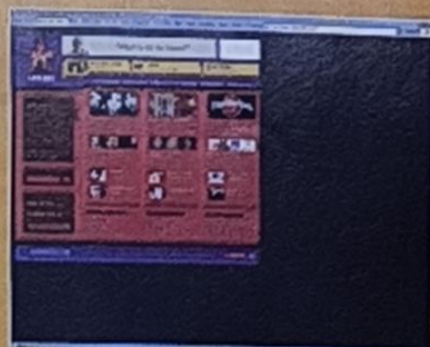
Število postaj, ki oddajajo v sistemu DAB še ni ravno revolucionarno visoko, a vztrajno narašča. V Evropi so med najbolj vidnimi tile:



BBC

<http://www.bbc.co.uk/digitalradio/>

Se čudite? Britanski TV in radijski gigant je logično med prvimi zagrabil novo tehnologijo, ki jo veselo ponuja že kar nekaj časa, in sicer za skoraj vse svoje radijske postaje.

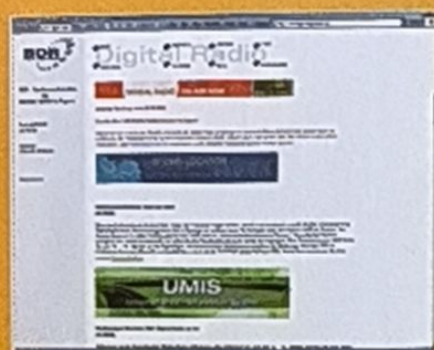
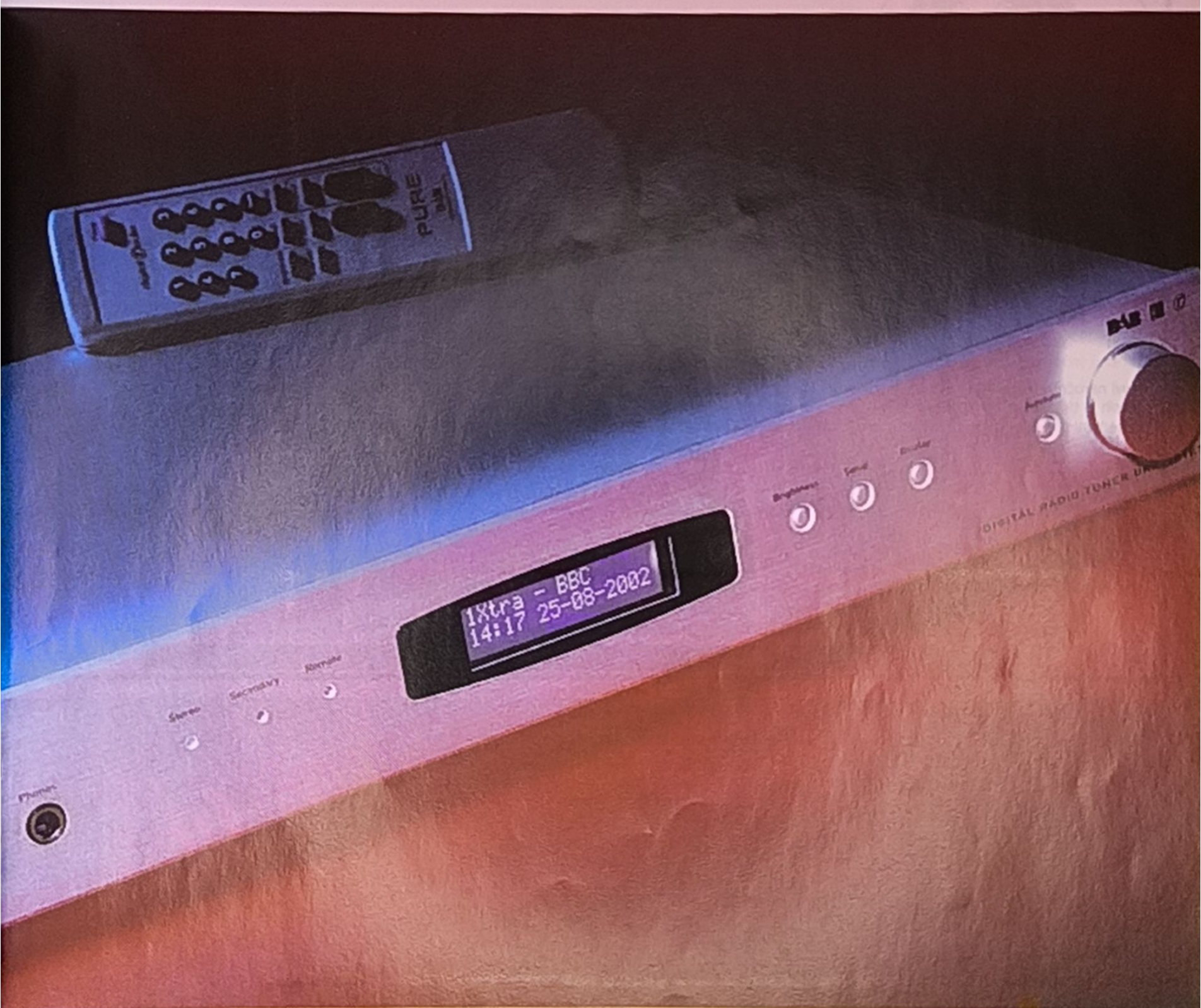


VIRGIN 1215

<http://www.virginradio.co.uk/>

Virgin 1215 je komercialna britanska radijska postaja, ki ima tako fantastične voditelje, da bi večino naših najraje kar takoj poslali k njim na malce šolanja.

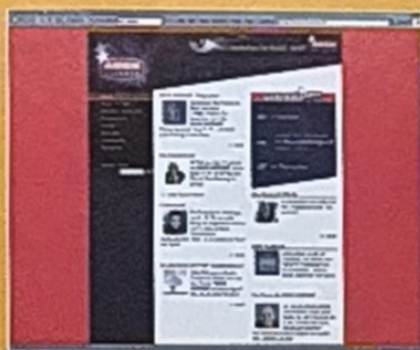
>>DAB je digitalni radijski sistem, ki ponuja CD kakovost zvoka.



BAYERN

<http://www.bayerndigitalradio.de/>

Nam najbližja radijska postaja, ki oddaja v sistemu DAB je bavarski BDR Program, ki ga ponujajo, je sicer pester, a je bavarska nemščina težka za uho, dušo in duševno zdravje.



ROCK ANTENNE

<http://www.rockantenne.de/>

Rock Antenne je še ena bavarska radijska postaja, ki pa je bolj usmerjena na glasbeno področje, tako da bavarska nemščina ni tako moteča, vrtijo pa celo kar dobro glasbo.

Aroba

d.o.o.

do **20%** popust za nove naročnike na revijo PC Format !!!

INFO : 080 / 1590

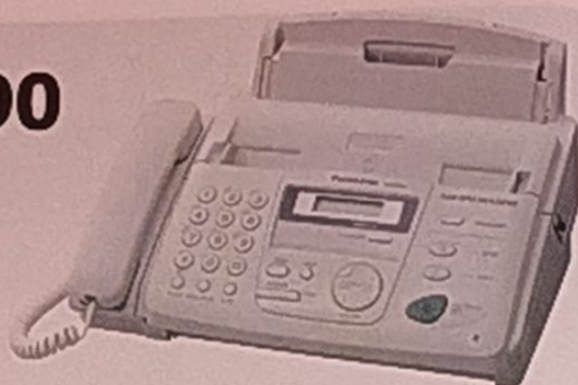
KX-FL502CX



NV-GX7



KX-FP152CX-D

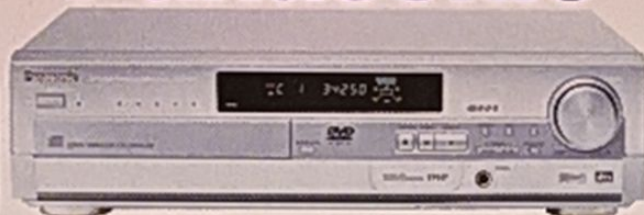
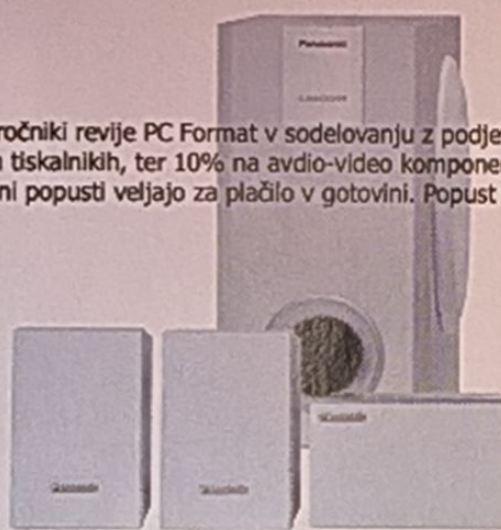


Za nakup Panasonicovih izdelkov v podjetju Aroba d.o.o. novi naročniki potrebujete le kartonček z izpolnjeno naročnino ali pa pustite svoj naslov pri nakupu izdelka !

Novi naročniki revije PC Format v sodelovanju z podjetjem Aroba d.o.o. prejmejo 20% popusta na določenih modelih telefonov, faksih in tiskalnikih, ter 10% na avdio-video komponentah Panasonic.

Omenjeni popusti veljajo za plačilo v gotovini. Popust velja na cenik z dne 1.9.2002.

Panasonic



SC-HT75



Aroba d.o.o. Šmartinska 152, BTC hala E, 1000 Ljubljana Tel: 01/5484848. Fax: 01/5484849, splet: www.aroba.si



izredna multimedijalno bogata spletna aplikacija



profesionalno orodje za ustvarjanje spletnih aplikacij



aplikativna orodja za ustvarjanje spletnih aplikacij



profesionalni grafični design za splet in tisk



aplikacijski strožnik za multimedijalno bogate interaktivne spletne strani



neverjetno uporaben

n3
d.o.o.
Križeva ulica 17, Novo Mesto
tel: 07/3376 000, fax: 07/3376 005
e-mail: macromedia@n3.si

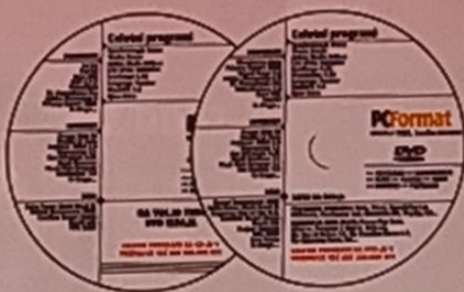
Finder
INFORMATIČNE TEHNOLOGIJE I USLUGE
www.finder.hr

macromedia



Na tokratnih diskih

Vaš vodič po novembrskem disku veselja.



Ta mesec smo pripravili dobesedno za vsakogar nekaj. Kot se za PCFormat tudi spodobi, vam prinašamo zabavni del v obliki demonstracij iger, ki bodo zapolnile vaš jesenski čas, celotnih programov, od katerih boste morda nekatere uporabljali vsaj nekaj mesecev – če ne celo let – ter preizkusnih programov, s pomočjo katerih lahko programsko opremo ocenite še pred nakupom. Od tega meseca pa vam na našem DVD-ju prinašamo tudi novo rubriko, Format TV, v kateri vam bomo z video posnetki poskušali pričarati dogodke in osebe iz začetka računalniške industrije.

Če začnemo pri celotnih programih, bo po mojem največjo pozornost pritegnil program za oblikovanje notranjosti stanovanja. *FloorPlan 3D V5.01* omogoča izris tlorisa stanovanja, postavitev pohištva na želena mesta v 2D pogledu, ter ogled vsega skupaj v grandioznem 3D načinu. Nadalje vam prinašamo program *Digimask Launchpad 2*, ob katerem se boste, če ne drugega, vsaj zabavali – program vam namreč omogoča ustvarjanje popolnoma 3D digitalizirane glave iz samo dveh fotografij in če se odločite za dokup dodatnega programa, lahko s to glavo počnete marsikaj; več informacij najdete na disku.

Tukaj je še nekaj koristnih programčkov, med katerimi bi izpostavili *Handy Backup v2.1*, ki omogoča izdelavo varnostnih kopij podatkov na preprost in priročen način, tako da na to obvezno (a, priznamo dolgočasno) opravilo ne boste več pozabljali.

Med demo igrami vas čakajo demonstracije *Hitman 2*, *No One Lives Forever 2*, *Need For Speed: Hot Pursuit 2*, medtem ko bodo lastniki DVD izdaje lahko uživali tudi v *James Bond 007: Nightfire*, *American Conquest*, *Robin Hood*, *The Gladiators* in številnih drugih. Omenil bi tudi celotno različico igre *Mahjongg Master*, ki sicer s prestola najbolje prodajanih iger ne bo vrgla nikogar, pa bi vam kljub temu priporočil, da jo preizkusite v družinskem krogu – v dvoje, če že ne drugače. Navodila za igranje najdete na disku.

Svoje mnenje o disku mi sporočite na spodnji elektronski naslov.

nebojsa@videotop.si

FloorPlan 3D DESIGN SUITE

Imamo vsi očesa arhitekta, ko gre za oblikovanje in načrtovanje nove hiše ali preureditev stanovanja. Če se za izdelavo načrtov odločite s papirjem in tehničnim svinčnikom, boste ugotovili, da je to najbrž najhitrejša pot do depresije ali izgubljanja živcev. *FloorPlan 3D* poenostavi proces, saj od vas ne zahteva nič drugega, kakor to, da stanovanje izrišete v 2D risbi, nato pa si privoščite

FLOORPLAN 3D V5.01

Celoten program

razkošno 3D renderiranje in se sprehodite po svojem idealnem domovanju. No, z nekaj vaje boste morda vsaj blizu temu. Na našem CD-ju ali DVD-ju najdete celotno različico, za katero bi v trgovini odšteli 14 slovenskih tisočakov, program pa vsebuje tudi povezavo na internet, kjer boste našli brezplačne nove objekte in dodatke.



HANDY BACKUP V2.1

Celoten program

Se vam zdi, da ob izdelavi varnostnih kopij podatkov niste dovolj vestni? Potem boste z veseljem

namestili ta uporaben program, ki je nekaj svetlobnih let pred klasičnim programom *Windows Backup*, ki ga morda uporabljate ta hip. Namestitev je preprosta, ob prvem zagonu pa vas program povabi, da ustvarite vnos, imenovan "item" (pozneje jih lahko ustvarite še

več). Ti vnosi vsebujejo podatke o tem, katere datoteke se snemajo in kam se snemajo, ali se uporablja kompresija in ali želite samodejno izdelavo kopij ob določenem času. In to je najbrž najbolj pozitivna plat programčka – ni vam več potrebno nastavljati alarma, da ne pozabite izdelati varnostnih kopij. Še ena pozitivna plat je dejstvo, da lahko podatke posnamete na omrežni pogon ali internetni strežnik FTP.



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Demo igra

Pozdravljen! Da, tukaj sem, da te ubijem. Prosim te, če si tako

prijazen in kričiš, kolikor se le da. Počakaj, bom zavrtel še *Metallica*. Res je, *Glasni Morilec* gotovo ne bi doživel cvetoče kariere. Kakor koli že, na tokratnih diskih vam ponujamo demo različico priljubljene simulacije atentatorja, v kateri boste v celotni prvi stopnji iz igre imeli nalogo pokončiti mafjskega Dona.

Ste zloben, plešast, tetoviran in smrtonosen tip – če bi po tej igri posneli film, bi vloga *Hitmana* bila pisana na kožo Vinu Dieslu. Stopnjo lahko odigrate na tri različne načine – v slogu junastev *Maxa Payna*, lahko se tihotapite na posestvo (pritisnite Preslednico za tihi način) ali pa si privoščite preobleko ter preprosto stopite skozi sprednja vrata. Poštarska uniforma bi bila skoraj nalašč za to, kaj menite?

>>>>DRUGE DOBROTE TEGA MESECA



Preizkusni programi

Med temi bi izpostavili predvsem Corelovo novo ponudbo za delo z grafiko – *CorelDRAW Graphics Suite 11* je eden mogočnejših

paketov za obdelavo grafike, oblikovanje strani, urejanje fotografij in vektorsko animacijo. Ponuja takojšnje rešitve, široko združljivost in obsežen nabor izhodnih možnosti. No, tako vsaj pravijo proizvajalci – najbolje bo, da ga sami preizkusite in ocenite. Drugače pa vam naša okrogla zadeva, ki ji pravimo disk, prinaša tudi preizkusne različice *Adobe Photoshop 6.0*, *Power Audio Editor*, *Virus Buster*, *Windows Blinds 3*, *Music 2002: Club Edition* in druge.



Format TV

V prvi izvedbi nove rubrike Format TV, ki jo boste odslej našli na DVD-ju (DVD izdaja je na voljo za 1.450 SIT) vam prinašamo tri filmčke. Prvi je promocijski film za PC Format, ki smo ga v podobni obliki predvajali na sejnu InterInfos in ki vas na kratko popelje skozi proces nas-

tajanja revije – ali od "Ideje do izvedbe", kakor smo ga poimenovali. Sledi film o našem potovanju na enega največjih evropskih LAN partyjev v zadnjih mesecih, ki se je zgodil v Milanu, če pa želite videti, kako igrajo profesionalni quakerji, pa si oglejte film Boštjana Kranjca. In zlijajte –



Active Task Manager

Samo na DVD-ju vam prinašamo še en celoten programček. Če ste obsedeni z nadzorom nad sistemom Windows in želite določiti, kateri program naj se kdaj zažene ali pa si želite pošiljati samodejne

opomnike, potem boste *Active Task Manager* s pridom uporabljali. Prva naloga po namestitvi je ustvariti nalogo s pomočjo priročnega čarovnika. Polmenujte jo, nato pa se odločite, kaj naj le-ta počne. Ko določite operacijo, boste *Active Task Manager*ju le še dopovedali, kako pogosto želite, da se naloga izvede ali pa določite natančen čas izvedbe – kar je primerno za pošiljanje tekstnih opomnikov sebi.

The Sims Online™

PC Format si je ekskluzivno ogledal prvo večigralsko igro *Sims*. Bo to največja online igra igranja vlog? In ali se bo lahko otresla pridiha otroškosti in privabila »prave« igralce?

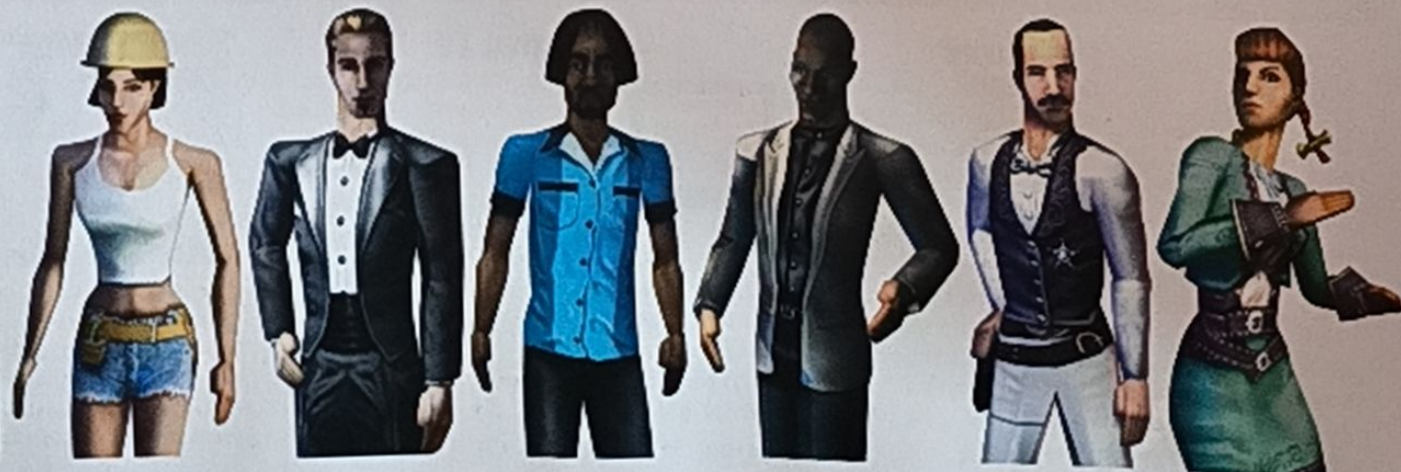
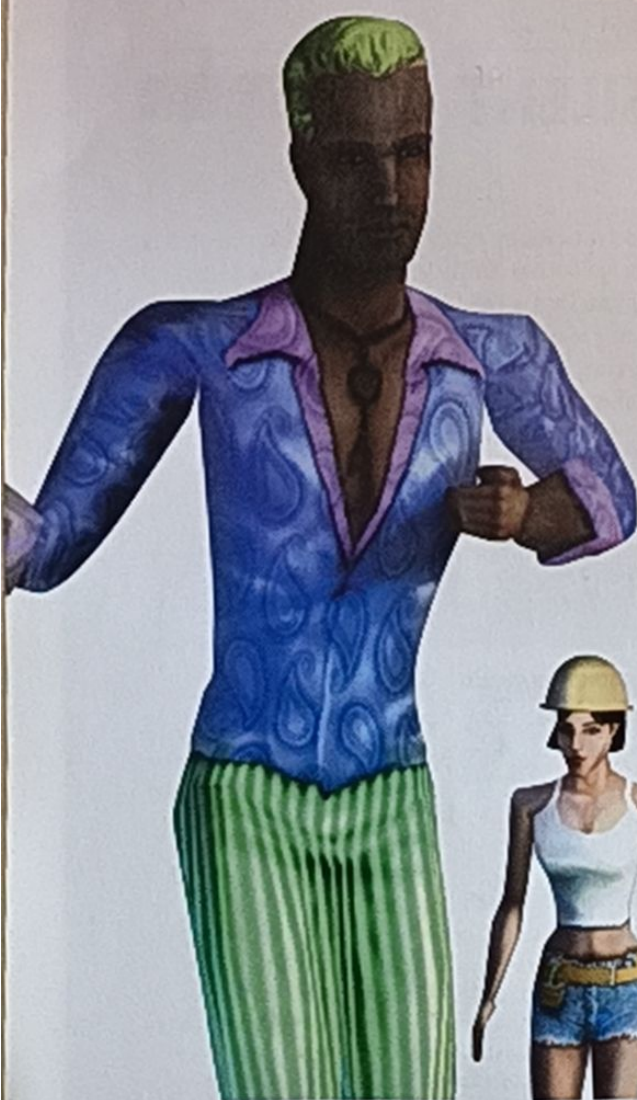
Besede **Ian Harris**

Tihl ustvarjalec *The Sims*, Will Wright, ni najbolj družaben tip, vendar ga je devetletno raziskovanje igre marsikaj naučilo o ljudeh. Medtem ko večina programerjev iger prebira stripe o Batmanu in se slini nad *Buffy*, pa je radovedni Wright ubral drugačen pristop. Za formuliranje matematičnih in družbenih teorij v ozadju tele mega uspešnice, se je prebijal skozi vse sociološke spise in študije vedenja, na katere je naletel. Veteranski programer rad teoretizira o formuli za optimalno število prijateljev, s katerim prikljubljeni ljudje obdržijo svojo prikljubljenost.

Na prvi pogled se zdi, da so to preveč

poglobljene raziskave za tako preprosto igro, kot je *The Sims*, vendar se je obsedenost splačala: *The Sims* je najbolj prodajana računalniška igra vseh časov. Ne samo, da je bil izvirnik lani absolutni prodajni zmagovalac, temveč so tudi trije dodatki zasedli tretje, četrto in deveto mesto.

Wrightova obsedenost z interakcijo med ljudmi bo dobila povsem nove razsežnosti v *The Sims Online*, ambicioznem novem večigralskem svetu, ki grozi, da bo postal najbolj razširjena računalniška igra na svetu. Gre za dolg skok, za katerega se je moral Wright še bolj poglobiti v svoje raziskovalno delo. »Ko smo pred leti pričeli z delom na *The Sims*



JE TO RESNIČNO ŽIVLJENJE?

Druge umetne oblike življenja, ki so navdušile javnost.



AIBO

Tega 1500 EUR vrednega robotskega psa je obkrožala neverjetna reklama. Lahko vidite! Lahko prepoznate glas! Prične kot psiček in preko učenja zraste v odraslega psa! Kakšen nateg: kateri koli algoritmi že tečejo v notranjosti te konzerve, so povsem neopazni, saj pes neprestano tepta preprogo in se zaletava v zidove.



TAMAGOČI

Prava obsedenost, ki je otroke napadla poleti 1997. Poimenovanje tega patetičnega kalkulatorčka z LCD zaslonom kot »navidezno živalco« je marketinška mojstrovina. No, sanj je bilo konec takoj, ko je predpubertetniško tržišče znova pričelo investirati v klasične ikone, kot so slikice nogometašev.



CATZ/DOGS

Čudaska uspešnica, ki jo je Microsoft najprej distribuiral kot del reklamnega paketa. Iz zbirke buldogov in dalmatincev ste izbrali eno žival, ta pa je nato poskakovala po namizju in požrla vse ikone. Lahko ste jih poskopili z vodo in jih kaznovali. Genialno?

Online, sem pričel raziskovati socialne sisteme. Še posebej me je zanimala družbena dinamika med tujci,« pravi Wright. »Bil sem presenečen nad tem, kako malo takšnega gradiva obstaja. Pravzaprav sem želel nekakšen taktičen vodič po vedenju na zabavi s koktejli. Pričakoval sem, da bom kaj takšnega našel pod psihologijo ali sodobno antropologijo, vendar nisem našel ničesar.« Morda pa bodo futuristični koktejiologi preučevali *The Sims Online*...

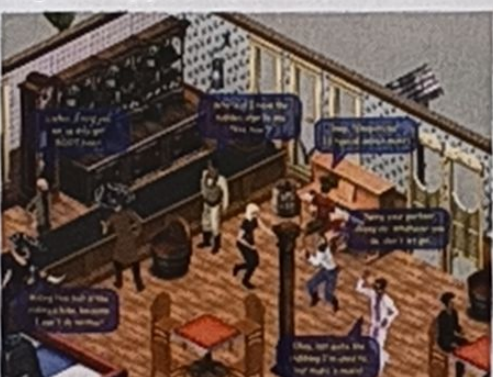
Službe za fante

Namesto da bi vodili družino skozi pospešen dan, prevzamete neposreden nadzor nad enim samim Simčkom in raziskujete velikansko mesto, ki ga je ustvarilo na stotine tisočev igralcev. Vaš cilj je ta, da si ustvarite prijatelje. A preden si kar izmislite poklic, vedite da v *The Sims Online* pravzaprav delate vi – nič več zbuja in nato hitro previjanje do 17:30. Igra ponuja kopico vnaprej izdelanih poklicev, ki segajo od vrtnarja do natakarja, a če vam nič od tega ne ustreza, si lahko izmislite svojega, poleg tega pa lahko za čisto vse zaračunavate drugim.

Igralci si lahko pošiljajo denar preko menija, lahko pa tudi namestite posebna vrata, s katerimi Simčkom zaračunavate storitve. Pričakujemo, da bodo podjetni igralci zgradili pazljivo oblikovane stavbe in odpirali poročne kapele v slogu »plačajte



Svojemu Simčku ne morete privoščiti nove Armanijeve obleke? Ni problema, v javni areni z drugimi izmenjujete izraze, kot sta LOL in ROFLMAO.



Kot gagajoči Simček ne morete komunicirati z drugimi človeškimi igralci, temveč boste morali tipkati.

po koncu obreda». V zgodnjih demonstracijah smo lahko videli, kako so igralci zgradili nočne klube in drugim Simčkom plačevali za strežbo pijač, varnost in ogled go-go plesalk. V *The Sims Online* se je že pojavil tudi prvi zastavljalec – med testiranjem je eden od igralcev drugim Simčkom v zameno za dragotino pričel posojati denar. Le koliko časa bo potrebno, da bo integriran sistem sporočanja poln reklam za najstarejšo obrt na svetu? Manj iznajdljivi Simčki lahko prevzamejo že izdelane poklice, kot je pohajkovanje po mestu v klovnovski obleki za zabavo drugih, leni Simčki pa lahko preživijo od socialne podpore (da, Simčki imajo socialno državo). Dolgo so se ukvarjali s tem kako bi zlobnežem preprečili vdore v igro. »V ta namen izdelujemo popolnoma novo strategijo,« pravi Jeff Charvat, producent *The Sims Online*. »V igri je preprosta mehanika, s katero lahko prepoveste dostop neželenim gostom in če vam Ronald McDonald kar naprej teži z reklamami za brezplačen pomfrit, ga lahko ustavite. Vendar večjih težav ne pričakujemo.«

Srečanja in pozdravi

Poleg nabiranja Simoleanov (valuta v igri), je eden od ciljev tudi sklepanje prijateljstev – srečevanje ljudi je sedaj bolj zanimivo, ko za njimi stojijo živi igralci. Posnetki zaslonov morda izgledajo kot navadne internetne klepetalnice, vendar vaša komunikacija z drugimi vpliva na vaš uspeh v igri. Če se z nekom ne želite rokovati, bo vaš družbeni meter nekoliko upadel, medtem ko bodo novi plesni gibi povišali vaše telesne spretnosti. S klikom na drugega Simčka boste prikazali meni, ki prikazuje 66 različnih načinov interakcije. Novinca lahko s poljubljanjem, objemanjem ali rokovanjem spravite v zadrego, ali pa ga odženete tako da mu pohodite nogo ali ga sunete v oko. Če se z drugim igralcem razumete, lahko postaneta prijatelja, če pa koga ne marate, mu to napoveste z gesto »palec navzdol«.

Ta informacija se samodejno vračuna v eno najbolj inovativnih značilnosti – brskalnik po prijateljstvih. Gre za pomični spletni diagram, ki prikazuje, kako je vsak igralec družbeno povezan – kot nekakšna lestvica priljubljenosti. Torej je to nekaj podobnega teoriji o šestih stopinjah, zamislite, da je treba opraviti le nekaj skokov v omrežju prijateljev in že ste povezani z vsemi ljudmi na planetu (več v prejšnjem PCF). To je sociološki predmet, imenovan vizualizacija družabnega omrežja in takšne raziskave so zelo pomembne za Willa Wrighta. »Sociološke študije, ki poskušajo kartografirati resnična družbena omrežja je težko izvesti – potrebno je izprašati vsako osebo in izslediti njene prijatelje itn,« pravi Wright. »Ko je

>>Wrightovo obsedeno raziskovanje se je izplačalo – The Sims je najbolje prodajana računalniška igra

stvar končana, pa so kartografirali sistem na eni sami točki v času – le redko dobijo vpogled na vsakodnevni razvoj omrežja. V navidezni družbi, kot je *The Sims Online*, pa je zgodba povsem drugačna. Ker so družabne interakcije v igri že vnesene v računalnik, morajo strežniki le slediti vašim dejanjem in že lahko sestavijo popoln zemljevid socialnih omrežij, ki so natančna do minute.« Wright se sprašuje, kaj se bo zgodilo, ko si bodo lahko vsi kadar koli ogledali naša omrežja. Če boste priljubljeni – ali se bo še več ljudi želelo spoprijateljiti z vami ali pa se vas bodo izogibali, ker prijateljujete z osebo, ki jim ni všeč?

Izgradnja družbe

Drugi igralci se bodo verjetno raje družili z vami, če jih lahko povabite na kakšen razburljiv kraj.



Ste pregledi, da bi našli resnično ženo? *The Sims Online* je morda rešitev za vaše družabne težave.



Ste že videli Habbo Hotel (www.habbo.com)? To je skoraj prototip za *The Sims Online*.

SimBog

Ekskluziven pogovor z ustvarjalcem *The Sims*, Willom Wrightom.

PCF Bodo *The Sims Online* pritegnili igralce iz drugih iger ali pa bodo to igralci, ki jih online igre še niso dosegle?

Will Wright Mislim, da večina igralcev ne bo izhajala iz skupnosti MMORPG. *The Sims Online* imajo izredno priložnost, da milijonom novim igralcem predstavijo igranje na internetu. Ker sta vmesnik in nadzor tako podobna običajni seriji *The Sims*, se bodo ti igralci morali naučiti le specifičnih online dodatkov.

PCF Menite, da bodo igralci opazili in cenili vse raziskovalno delo, ki ste ga opravili na področju družabnih interakcij?

WW Mislim, da se ves trud kaže v končni kakovosti izdelka, vendar ne vem, koliko igralce sploh zanima, kaj je bilo treba narediti za to igro.

PCF Kako dolgo ste raziskovali *The Sims Online* in katere knjige ste prebrali?

WW Več let sem za *The Sims* preučeval različne tematike. Med boljše spadajo *A Pattern Language* (C. Alexander), *The Hidden Order: The Economics of Everyday Life* (D. Friedman) in *Time for Life: The Surprising Way Americans Use Their Time* (J. Robinson).

PCF Kako se boste spopadli z online zlorabami?

WW V *The Sims Online* razpolagamo z različnimi načini za spopadanje z neusodobnim vedenjem. Igralci lahko svoji stvaritvi vzpostavijo neobvezne pravice. Ali zaglavijo ne-sovražnika (s čimer zadržijo njihovo priljubljenost in odpuščajo ostale), jih ignorirajo (onemogočena sta klepetanje in iskanje) ali pa vložijo pritožbo. Skupnost ljubiteljev *The Sims* je na splošno zelo spodobna (v primerjavi z večino igralskih skupnosti) in se zna

brzdati. Zanimivo bo videti, ali to velja tudi za spletno areno.

PCF V čem se *The Sims Online* razlikuje od klasičnih internetnih klepetalnic z liki?

WW Gre za naslednjo kombinacijo: večer svet, stabilno gospodarstvo, več ciljev in nagrad, gradnja in oblikovanje, formalne družabne strukture, vdelane mini igre, več različnih izkušenj in višje produkcijske vrednosti.

PCF V reklamah trdite, da lahko igralci izdelajo skoraj vse (torej lahko tudi zgradite gledališče in zaračunavate za ogled predstav). Koliko je odvisno od domišljije igralcev in koliko od igre (ali je recimo odrska zavesa objekt)? Kako ste poskrbeli za vse, kar bi igralci želeli postaviti?

WW Razmišljali smo o čim večjem številu aktivnosti in na koncu smo jih na tablo spravili okoli 100. Nato smo premišljevali o čim manjšem številu objektov, ki bi bili generični za vse kategorije (da, imamo zaveso, kakor tudi tapete, mikrofone in zaboje s kostumi).

Objektno orientirano ogrodje *The Sims Online* je verjetno najmočnejša značilnost igre. Kot ste lahko videli pri razširjenih paketih, igro z lahkoto popeljemo v katero koli smer. Želje igralcev nas vedno zanimajo, zato je to naše vodilo pri ustvarjanju novih objektov, ki jih dodamo v svet.

Izvirni *The Sims* so imeli okoli 150 objektov, vsak razširjeni paket pa jih je predstavil še enkrat toliko. *The Sims Online* bodo sprva imeli 1000 objektov (vključno z večino objektov iz razširjenih paketov). To bo začelo na tleh za *The Sims Online* – od tukaj naprej se bomo le še širili.

PCF Kdaj bomo lahko oblikovali lastne objekte in zakaj tega še ne moremo početi?

WW Prilagodljivost je eden od dolgoročnih ciljev *The Sims Online*, vendar se je izkazalo, da je to zelo težko. Na primer, negano. Govorimo o spletni igri, ki ni tako zagrnjena kot običajen ljudski iger MMORPG, zato nestabilne igre ne bodo tolerirali. *The Sims Online* morajo ob izidu dajati občutek karmite trdnosti, zato smo pač ostali starokopitni. Bo pa to možno narediti v prvem večjem popravku.

Ustvarjalec *The Sims Online*, Will Wright, obkazuje da si je zaželel 10-centimetrovskega planista...



>> Vedno nas zanima, kakšne so želje naših igralcev

SIMULACIJA SIMCKOV

Tukaj je nekaj načinov za zabavo v širnem svetu *The Sims Online*



VOJNA SPOLOV

Izgled Simčka oblikujte, dodelite niste zadovoljni. Z izmenjavo glav, teles in oblačil ustvarite unikaten Simčka. Pričakujemo, da bo v nekaj dneh po izidu na voljo še več delov telesa – *The Sims* imajo online skupnost, ki je tako velika, da morate na nekaterih straneh plačati za nalaganje datotek.

Simi imajo online skupnost, ki je tako velika, da morate na nekaterih straneh plačati za nalaganje datotek.



HIŠKA V PRERII

Želite živeti ob jezeru ali v hribih? Betonirane ceste ali idilična narava? Na tej karti boste morali izbrati mesto. Utripajoče pike prikazujejo poseljena zemljišča in tako izveste, katera mesta so bolj priljubljena – in seveda draga.



LIGA PRVAKOV

Eden od načinov za zaskrbe je, da se prebijate na »top list«. V igri prejimate bonuse za redno »najbolj obiskano hišo« (kar dosežete tako, da v njej postavite atrakcije, kot so bari, kegišča ali kino dvorane) ali »najbolj priljubljen Simček«. Zaenkrat ni znano ali bo obstajala top lista najbolj socialnih tipov.



RAZCEPLJENA OSEBNOST

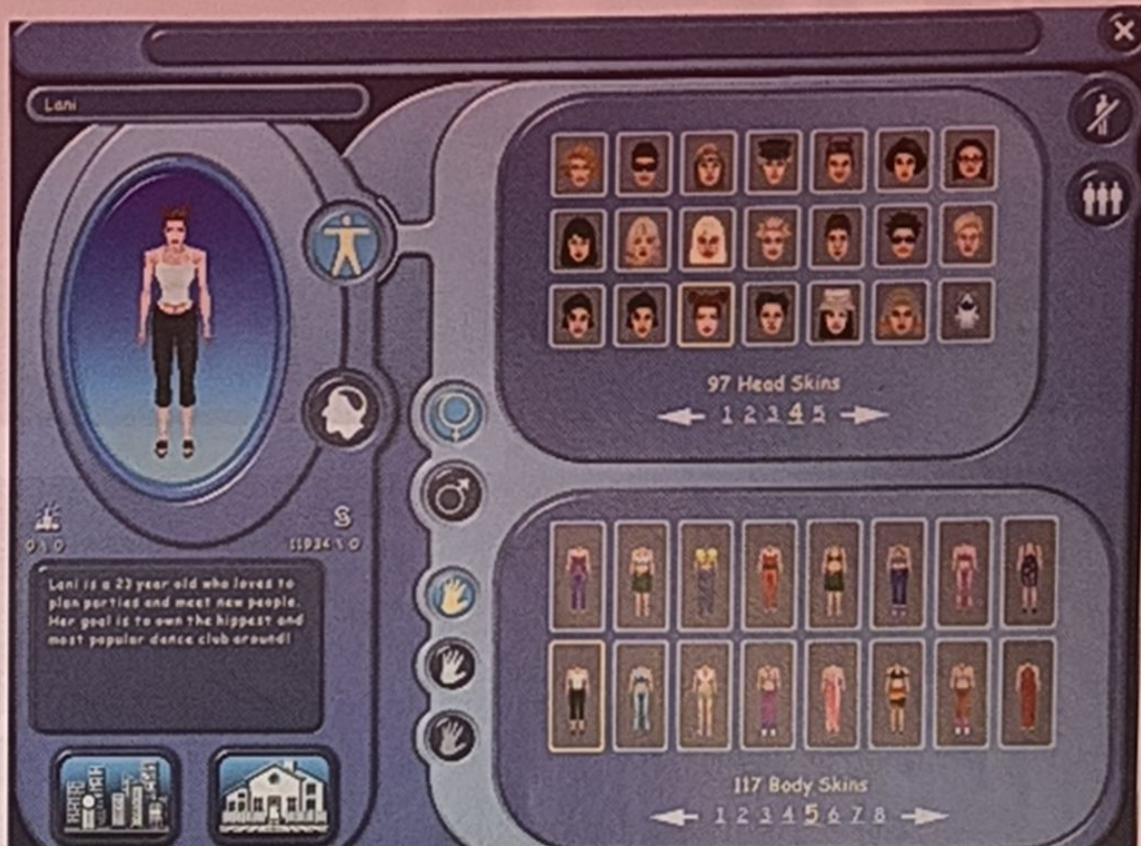
Naenkrat lahko imate v kateri koli delu karte tri Simčke (vendar naenkrat nadzorujete le enega). Če jim pripojite podoben opis (kot so vaši hobiji ali družbeno ozadje), vas bodo drugi lažje spoznali. Če kot konjček navedete »odiralec kuščarjev«, potem verjetno ne boste imeli veliko prijateljev. Ali pač.



IGRA JE TAKŠNA ...

Če ima *The Sims Online* kakšen cilj, potem je to zagotovo sklepanje prijateljstev. Ko vam je z nekom prijetno, jih dodajte na svoj seznam prijateljev in opazujte rast svoje priljubljenosti.

Če pa nekomu brez razloga prisloite zausnico, povabila na zabavo ne bodo ravno samoumevna.



Zaradi neskončnih možnosti izgleda prav gotovo nikomur ne boste podobni.

»Najpomembnejša novost v omrežni igri so nedvomno novi objekti in arhitekturne značilnosti, ki so na voljo. Igralcem ponujamo veliko širšo delovno paletto,« pravi Wright. Zares, v *The Sims Online* je 2300 objektov in gradnikov, v mesecih po izidu pa jih bo na spletu na voljo še več. Z malce domišljije lahko zgradite skoraj vse. Zemljišče v puščavi lahko postane ječa iz westernov, medtem ko se bodo obiskovalci s pomočjo kovčka s kostumi našemili v zlikovca, dekle iz saloona in šerifa. S

ploščicami, oboki in eksotičnimi preprogami pa lahko odprete restavracijo s trebušnimi plesalkami. S kipi in veliko vodno atrakcijo lahko odprete javno kopališče, ki bo kmalu postalo družabna točka mesta. Zabojski togami bo poskrbel, da se bodo vsi gostje primerno opremili.

»V nekem smislu se načina izgradnje in Kupi razvijata v modul za gradnjo. Želimo, da nam najbolj talentirani igralci pomagajo pri oblikovanju novih aktivnosti za prebivalce *The Sims Online* in seveda jih želimo

poplačati,« pravi Wright. »Zato bo eden najbolj elitnih poklicev postati oblikovalec igre. Mar si tega ne želijo vsi?« Beta testerji so iz objektov sestavili vesoljske ladje, picerije, kazinoje, nočne klube in hotele. Na plesišču se prikaže meni, s katerim Simčka pripravite do gibanja, podobno pa velja tudi za flipper. Kaj je mogoče narediti z objektom ne boste vedeli, dokler se ne ustavite ob njem in kliknete nanj.

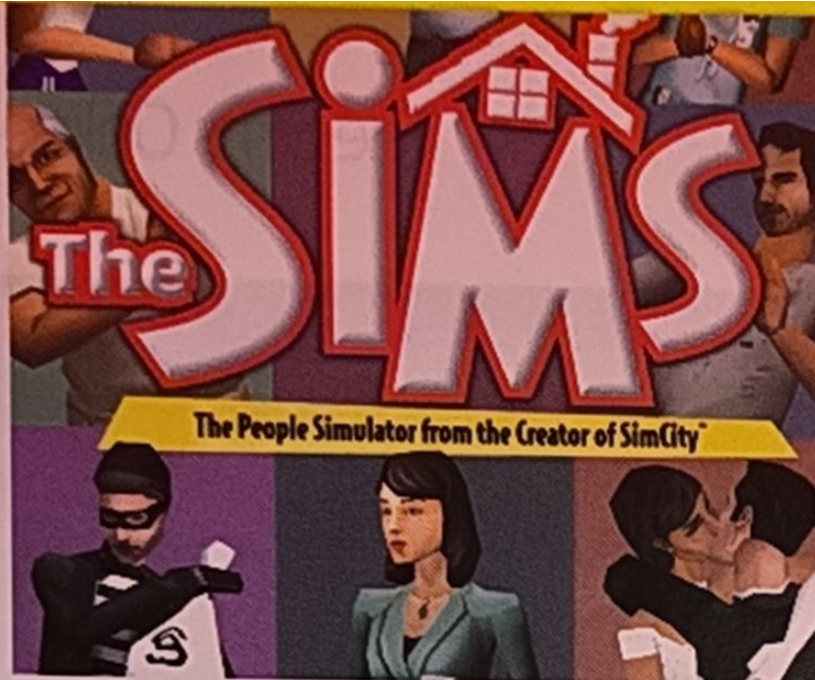
Tarča

Igra se prične s karto, ki predstavlja pogled na mesto iz ptičje perspektive, in omogoča približevanje pogleda. Izbirate lahko med več mesti, imate pa lahko kar tri *Sims* račune. Z enim klikom boste prikazali informacije o lastniku, z dvoklikom pa se lahko odpravite na ogled. Domačije so na karti prikazane kot majhne rdeče in črne pike. Rdeče pomenijo, da je lastnik na internetu, črne pa niso na voljo, saj lastnik trenutno ni priključen. Kupovanje lastnega zemljišča je igra v igri, saj so cene zemljišč nestanovitne. Parcela v priljubljenem delu mesta vas bo stala več kot koliba v gorah.

Mesto se napolni, ko ima 50.000 prebivalcev in tukaj velja pregovor »kdor prvi pride, prvi melje« – čeprav Maxisovci obljubljajo, da se boste lahko vedno nekam vselili. Igra vas vzpodbuja k iskanju sosedov – na enakem naslovu lahko prebiva do 8 Simčkov. Ne samo, da je takšna delitev bolj družabna, temveč je tudi vaše domovanje bolj pogosto online – zato

>> Beta testerji so sestavili vesoljske ladje, picerije, kazinoje, nočne klube in hotele





THE SIMS: KAKO DELUJE

Kako sklepati prijateljstva in vplivati na ljudi v *The Sims*.

Pod vsemi stripovskimi oblaki za dialog, klišeji in izleti na stranišče, se skriva preprost algoritem, ki lahko generira neskončno kompleksne življenjske sloge. Vsakega Simčka definira pet osebnostnih komponent, ki jih ni mogoče spreminjati; osem počutij – lakota, energija, udobje, zabava, higiena, družabnost ipd. – in njihovi odnosi z drugimi Simčki. Ko vaš lik ne počne ničesar, se počutja, spretnosti in odnosi počasi slabšajo, kar vašega Simčka spravlja v obup. Povečate jih tako, da se udeležujete aktivnosti, ki sprožijo izboljšavo teh statistik. Pod prikrpno

grafiko in barvitimi kostumi je to glavna premisa *The Sims*.

1. Izberite počutje, spretnost ali odnos, ki ga mora Simček izboljšati.
2. Pojdite v zgradbo (ali k drugemu liku), kjer jih lahko izboljšate.
3. Animirajte Simčka z objektom, ki te potrebe povečuje.
4. S to akcijo izboljšajte to počutje, spretnost ali odnos.
5. Vrnite se na prvi korak.



Umetnost posnema življenje če želite, lahko cele dni le posedate v kavarni in opravljate.

več zaslužite. Drugi Simčki lahko obiščejo hišo, če je priključen vsaj en stanovalec, drugače pa je stvar zaklenjena.

Igrajte po pravilih

Do sedaj so bile online igre zahteven konjiček. *EverQuest*, *Asheron's Call* in *Ultima Online* temeljijo na sistemu »bivanja«, kjer vaš lik napreduje z izkušnjami, nekakšnem evolucijskem sistemu preživetja najmočnejšega, ki ustreza naboli zagrozenim uporabnikom. »Počutite se kot del vedno hujše oboroževalne dirke,« pravi Richard Haughton, učitelj iz Leedsa, ki je preprosto vrgetl belo brisačo v ring, ko je ugotovil, koliko truda bi moral vložiti v *EverQuest*, da bi dosegal rezultate, enakovredne drugim igralcem. »Preprosto ni načina za uravnoteženje igre, dela in družabnega življenja. Vedno morate biti aktivni ali pa boste zaostali,« pravi. »Mislim, da ne privabljajo veliko novih igralcev.« V *The Sims Online* bo to povsem drugače.

Maxisovci so oblikovali igro, ki ustreza vsakomur, ne glede na ure igranja. Vaš sosed bo morda 20 ur na teden vodil kazino, vi pa lahko le nekaj ur na teden igrate ruleto ali pohajkujete po mestu in se navdušujete nad čudovitimi stvaritvami. Oglejte si občinstvo *The Sims* in spoznali boste,

SIMČKI SVOJIH OČETOV

Helikopterji! Otoki! Mravlje! Primerjajmo *The Sims Online* s celotnim Maxisovim portfeljem.



SimCity

1989

»Revolucionarno.«
»Navdušujoče.« »Nekaj povsem novega.«
Opisovalci so ob tej simulaciji županovanja dobesedno znočili, igra pa je postala svetovna uspešnica in katalizator za ostale igre Sim, ki se raztezajo na desni. Will Wright je imel zagotovljeno službo, dokler je le imel prste.



SimAnt

1991

Od blizu doživite življenje mravlje. Bizarna insektavščina, ki je temeljila na resnični biologiji in vedenju. Borite se za kraljico in kolonijo, svoj dom branite pred sovražnimi armadami mravelj, okupirate človeške domove in tvegajte zastrupitev.



SimEarth

1992

V tej simulaciji Matere narave je 1000 let enakih 10 sekundam. Ustvariti je bilo mogoče vse komponente planeta, od oblakov do vulkanov, lahko ste preprečili onesnaženje ali sprožili globalno segrevanje. Populacijski geolog. Ne ravno mana za poslovneže.



SimFarm

1993

Kmetovalska akcija s 24 pridelki in štirimi vrstami živali. Cilj je bil pridelati čim več hrane in jo prodati. Po daljšem igranju ste imeli možnost, da postanete strokovnjak za najboljše pogoje za rast najrazličnejših pridelkov ter za zapraševanje posevkov.



SimCity 2000

1993

Igralcem dovolil vrtenje pogleda in nastavljanje različnih stopenj davkov, še več kategorij financiranja ter politične projekcije. S 3D ozemljem in integriranim urejevalnikom terena je zapejala amaterske načrtovalce mest. Med druge novosti je spadalo zdravje prebivalstva, izobraževanje ter ponudba in povpraševanje po različnih izdelkih.



SimLife

1993

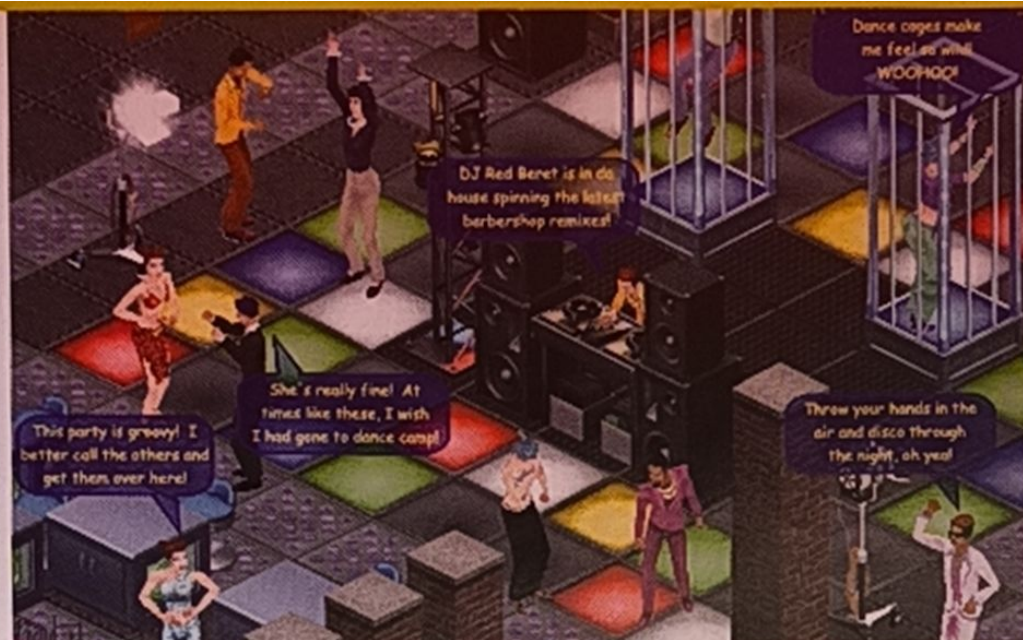
Še celo priročnik ni bil najbolj prepričan, ali gre za igro ali ne, saj smo lahko venomer prebrali o »programski igrački«. Z različnimi rastlinami in živalmi ste poselili karto sveta, sestavljeno iz kock. Čez čas se je življenje razvijalo. Stvari bi lahko bile le boljše...



SimHealth

1994

Ali pa ne. Stvar je izšla med javno debato o upravljanju z ameriškim zdravstvenim sistemom in uporabniki so lahko kopico predlogov preizkusili tudi sami. Lahko pa ste poskusili uveljaviti lastne vrednote in jih preizkusiti na Sim prebivalstvu. Kdo dobi zdravstveno zavarovanje? Koga pokriva? In kdo bo za vse skupaj plačal?



Bolj kot plešete, bolj ste zdravi. Možganski anevrizmi zaradi Red Bulla niso prikazani.

zakaj. 50 % je najstnikov, 50 % pa žensk in če industrija iger ve kaj o najstnicah, potem je to, da te ne porabijo 20 ur na teden za računalniške igre. Tudi če gre za *The Sims* ne.

Stroj za denar

So online igre prihodnost računalniških iger? Igričarska industrija pravi, da: izdaja iger za PC je zelo tvegan met kocke. Večina naslovov prinaša izgubo in le redki so na pozitivni niži. Redke velike uspešnice pa na našo srečo zaslužijo dovolj, da lahko industrija živi še naprej.

Ko bomo nekje ob božiču deležni *The Sims Online*, bo potrebno plačati mesečno naročnino. Vsota še ni bila objavljena, vendar bi morala biti nekje med 4-7 tisočaki. S tem bodo pokrili stroške strežnikov, vsakomesečno generiranje novih objektov in plačevali policijska opravila osebja, vendar dobiček ne bo majhen. Prav zaradi naročnin so takšne igre v industriji tako priljubljene, saj so goske, ki nesejo zlata jajca. Sony Online Entertainment od 400.000 fanatičnih igralcev *EverQuest* zasluži 60 milijonov USD letno, EA pa od 200.000 navdušencev nad *Ultima Online* vsak mesec odnese 2 milijona USD. Te zgodbe o uspehu vsekakor niso ušle neopaženo. Pred koncem leta naj bi izšlo kar trideset naslovov

MMORPG: *3rd World*, *Ages of Athina*, *Asheron's Call 2*, *A Tale in the Desert*, *Black Moon Chronicles*, *Caeron 3000*, *Charm: The Grimm Fate*, *Citizen Zero*, *City of Heroes*, *Darkfall*, *Dragon Empires*, *Earth and Beyond*, *El Kardian*, *Endless Ages*, *Eve Online: The Second Genesis*, *Horizons*, *Lineage II: The Chaotic Chronicle*, *Myarta*, *Myth of Soma*, *Neocron*, *PlanetSide*, *Project Entropia*, *Quest of Ages*, *Realms of Torment*, *The Rubies of Eventide*, *Shadowbane* in *World of Warcraft*. Pišuka.

Vsaki igri se cedijo sline po koščku *EverQuest*ove pite, vendar strokovnjaki opozarjajo, da tržišče ni dovolj veliko, da bi lahko naenkrat obstajalo ducate naslovov, ki ciljajo na enake zahtevne Tolkienove fetišiste. "Bistvo *The Sims Online* je, da gre za revolucionarno igro, ki je zelo privlačna," pravi Maxisov predsednik Luc Barthelet. "Namesto da bi se osredotočali na isto skupino igralcev, napadamo populacijo, kot so najstnice, ki o sebi ne razmišljajo kot o online igralcih." Kljub kopici online iger s srednjeveško tematiko, kaže da novi rod online igralcev niso s pokoli obsedeni dvajsetletniki, temveč klepetave najstnice. Če menite, da je skupnost *Quake III* banalna, potem niste videli še ničesar. **PCF**



SimCity 1994

V skrbah, da je *SimCity* prezapleten za malčke, so Maxisovi *SimTown* namenili predpubertetnemu tržišču. Namesto mestne hiše, umetnostnih galerij in knjižnic, so otroci dobili hiše strahu, igralnice in kitajske restavracije.



SimTower 1995

Zgradite stonadstropni nebotalnik s stanovanji, pisarnami, kavarnami, trgovinami in kinematografi. Kot lastnik in stanodajalec je vaš cilj postaviti in razviti dobičkonosen kos nepremičnin. Požari, terorizem in pomembne osebe na obisku so stvari, na katere je bilo treba biti pozoren.



SimIsle 1995

Spremenite tih otok v turistično točko. Hoteli, bari in safari parki se prikažejo, ko izkopavate premog, sekate drevesa in črpate nafto in kmalu bodo vse nastanitvene kapacitete zasedene. Verjetno najbolj ekološko neosveščena igra v seriji *Sim*.



SimPark 1996

Ustvarite nacionalni park in upravljajte s floro in favno, ki biva v njem. Če se občutljiv ekosistem obrne v napačno smer, se pojavi puščava in upravitelj bo zahteval odgovore. Vsekakor naj populacija sm ne uide nadzoru, kajti drugače bodo vaše najljubše rastline izginile.



SimCopter 1996

Poligonalna helikopterska igra, v kateri ste lahko izvedli vse vrste junaštev pod žgočim soncem – od zračnega gasilstva do prevoza bolnikov. Lahko ste uvozili svoja mesta iz *SimCity 2000* in se kot Batman spuščali nad kriminalce.



SimGolf 1996

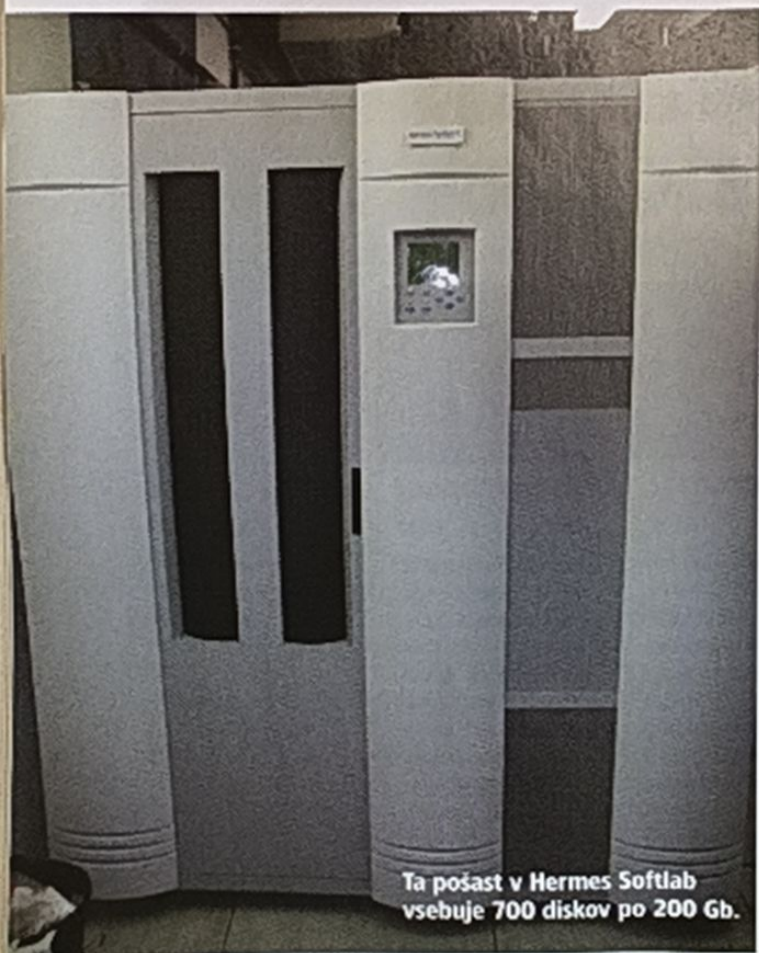
To je igra, ki je uvedla revolucionaren zamah z miško, katerega posnemajo vse sodobne simulacije golfa. Igrate lahko na dveh stezah ali ustvarite lastno. Igra še dandanes vztraja, kot *Sid Meier's SimGolf*.



SLOVENSKI ZGODBI O USPEHU

Slovenija kot izvoznica znanja? Če bi za vzorec vzeli ljubljanska programska razvijalca Arxel Tribe in Hermes Softlab, bi to lahko trdili brez zadržkov. Razkrivamo vam njihovo pot do uspeha in vsakdanje delo v pisarnah.

Besede **Nejc Dulmin**



Ta pošast v Hermes Softlab vsebuje 700 diskov po 200 Gb.

D o prostorov Arxel Triba, največjega (in žal tudi edinega resnega) slovenskega razvijalca iger za PC, me je vodilo nekaj sivih kovinskih stopnic. Ob vstopu v prostor in sproščeno okolje, v katerem je najmanjši monitor devetnajst palčnik, je bilo čuti pozitivno energijo in duh ekipnega dela. Celoten delovni prostor pa je ogromna soba, razdeljena v več oddelkov, kar ekipno delo le še poudari.

Nazaj v prihodnost

Zgodovina Arxel Triba sega v davno leto 1992, ko so dva Slovenca in dva Francoza ustanovili podjetje. Nekaj let so razvijali večpredstavnostna orodja za različna podjetja, med katerimi tudi za Loreal, vendar je kmalu prišlo prelomno leto 1996, ko so dobili idejo, da bi naredili igro po zgodbi Paula Coelho. Tisti čas so ravno ustanavljali pariški studio, ki je skrbel za predprodukcijo – zrisal skice, zgodbo, pripravil vse potrebne dokumente ...

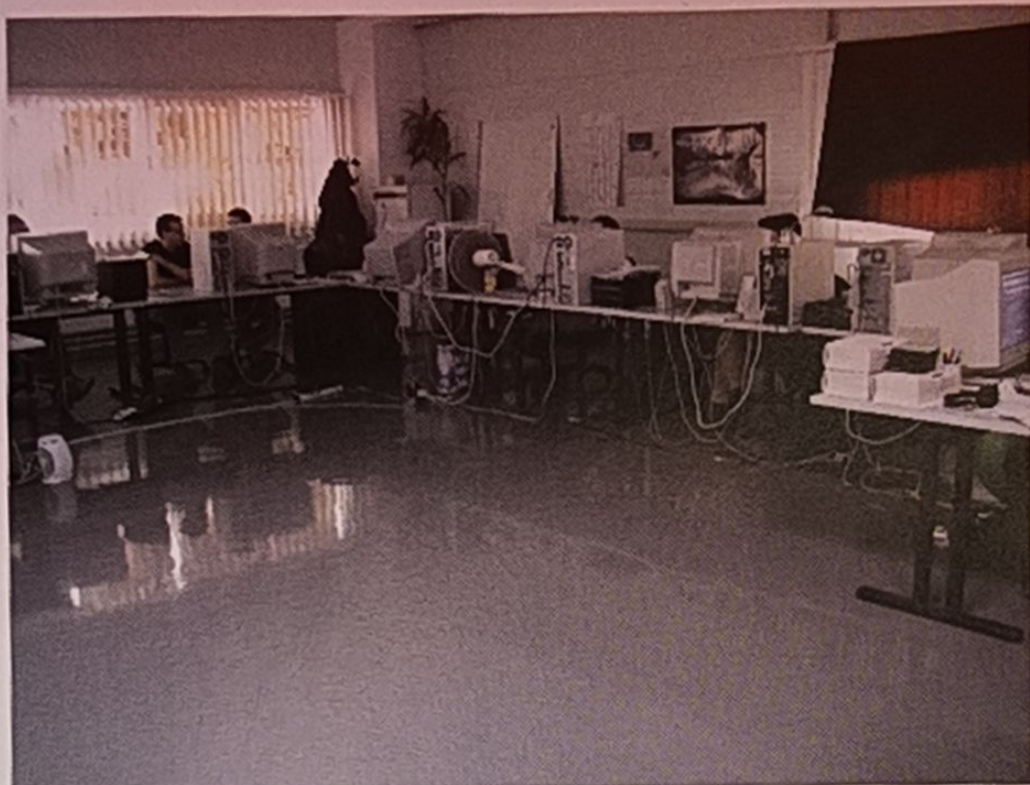
Igra *Pilgrim* je bila njihova vstopnica v svet iger; prinesla jim je zagon in kljub vsem začetniškim težavam, ki so jih imeli, se je spominjajo kot zelo dobre izkušnje. Igričarski mediji sicer do nje niso bili preveč prizanesljivi, vendar je igra dosegla svoje tržišče in prodajo, ki jim je zagotovila nadaljnje delo – in podobna zgodba se je Arxlu ponavljala tudi naslednjih nekaj let. Sprva so igre le prodajali tujemu založniku, a so pozneje

postali ko-producenti, ponosno pa povedo, da so sedaj eno leto tudi založniki za lastne in tuje igre. Danes je v podjetju redno zaposlenih 45 ljudi.

Založniški del tabora je stacioniran v Parizu, razvoj pa poteka v Ljubljani, tako da bi lahko njihove igre ponosno nosile napis "Made in Slovenia". Trenutno se sicer pripravljajo na izdajo igre *The Gladiators*, ki jo je razvila majhna francoska ekipa, Arxel Tribe pa jo je kupil in jo bo založil. Demo *The Gladiators* najdete na našem tokratnem disku DVD, kot boste ob preizkusu opazili, pa za razliko od večine njihovih dosedanjih iger ne gre za interaktivno pustolovščino, temveč pohod na popolnoma novo zvrst. Z razvijalcem so že podpisali tudi pogodbo za naslednjo igro, skupaj s kanadskim podjetjem Strategy First so založili njihovi dve igri, s korejskimi partnerji pa izdali igro *Primitive Wars*, ki je bila velika uspešnica, vendar le v Koreji. Založili so tudi avstralsko igro *Trains* in ameriški *Disciples 2*, ki je tudi s strani našega nekdanjega kolega Igorja Unuka doživela odobravanje.

Kje in s kom?

Njihovo tržišče tvorita predvsem Evropa in Amerika, saj je azijski tržni delež še vedno premajhen. Kitajska je še vedno zgolj legio piratstva, Koreja se je osredotočila na mrežne večigralske igre, medtem ko na Japonskem



Pri PC Formatu vedno želimo podpreti slovenska prizadevanja v svetu iger, vendar pri opisih Arxlovih dosedanjih iger to ni bilo mogoče. Upajmo, da bo v prihodnje zgodba drugačna.

kraljujejo konzole. Lega Slovenija pa je po njihovem mnenju ugodna za trg, saj jim omogoča ugoden dostop do vseh ozemelj. Vzhodnoevropsko tržišče je slabotno, čeprav menijo, da je tudi tam mogoče kaj predati – poljsko tržišče so recimo opisali s posrečenimi besedami: »Če nikjer več ne moreš prodati igre, greš na Poljsko.«

Seveda pa je trg z vsakim letom zahtevnejši, igralci pa vedno bolj izbirljivi. Pri podjetju menijo, da je bilo v preteklosti tržišče preplavljeno s slabimi naslovi (česar bi nekateri enako rekli za nekatere njihove igre – *PC Formatov zlobni opisovalec iger*) in četudi je Arxel razvil dobro igro, niso mogli vzbuditi dovolj pozornosti. Miloš, ki dela kot razvijalec, je stanje trga opisal tako: »Kot tisti vic o dveh ekonomistih, ki se srečata. Samo, da se denar obrača.« Tako je veliko podjetij šlo rakom živčgat, vendar Arxel Tribe ostaja in vztraja. Še vedno se trudijo vlagati v kakovost. Na trgu, ki ga ne obvladajo drugi založniki, distribuirajo lastne izdelke, kot tudi obratno – Arxel distribuira njihove izdelke v Evropi.

»Konkurenca je fenomenalna, če je v redu.« so se glasile besede enega od razvijalcev Arxel

Tribe. Konkurenca jim pomeni motivacijo, biti boljši, razviti boljšo igro. Pomembno pa je, da jim dosednji uspehi niso stopili v glavo in tako spanja na lovorikah ne poznajo.

»Znanje, talent in delovne navade so tri pomembne stvari pri delu v podjetju, kot je naše.« je razložil vodja projekta pri *Hannibalu*. »In tukaj ima vsak vsaj nekaj od tega v izobilju.« Pravila za uspeh podjetja jim tudi niso tuja. Delo v ekipah in dvojicah je eno od bolj pomembnih stvari. Sledi izmenjevanje informacij med razvojnim delom (Ljubljana) in založniškim delom (Francija). Kot bi tudi predvidevali, skupina, ki je delala na eni igri, deli svoje izkušnje s skupino, ki razvija drug naslov.

Pri Arxlu prav tako trdijo, da ne poznajo stresnega počutja, tako da jih tudi zavest, da igra ne bo končana do roka, ne spravi do tega, da bi na hitro nekaj zmetali na kup in izdali slabo igro. Navsezadnje so sami založniki za svoje igre in tako tudi svoji šefi. »Ne smemo si dovoliti tega, kar si občasno dovolijo velika podjetja – da izdamo igro, ki ni kvalitativno končana,« nam je zaupala Arxlova gospodična za stike z javnostjo, Elise.

Misija mogoče

Trenutno delajo na dveh pomembnih igrah – *Hannibal* ter *Mistmare*. S *Hannibalom*, ki ga razvijajo že skoraj dve leti, ciljajo predvsem na širšo množico. Zvrst ni nič tujega, saj gre za akcijo z elementi strategije. To pomeni, da ne bomo le postreliili vsega kar leze in gre, temveč bomo deležni dialogov, reševanja ugank in zadev podobne sorte.

Licenca za *Hannibala*, ki so jo kupili od studia Universal jih je stala dvesto tisoč evrov in je bila izključno marketinška poteza. Diego, vodilni mož pri *Hannibalu*, nam je razložil: »Kaj tebi na primer pomeni ime Jade Wolf? Nič, kajne? Če pa rečem *Hannibal*, se ti posveti lučka. V tem je poanta. Ime vsi poznajo in to ljudi pritegne.« Kot vam je morda znano, so v preteklosti izdelovali pustolovske igre, nekako igre s poslanstvom, a kaj ko so imeli pri

arxel tribe



tem ozek krog privrženec. Zato menijo, da je bil prehod na akcijske nujno potreben. Težava pri tem projektu pa je bila spremeniti ne ravno akcijski film v akcijsko igro. Potrebno je bilo predelati licenco, da so lahko dodali akcijske elemente, ki so vzeti iz vseh treh filmov (*Rdeči zmaj pride v kratkem tudi v naše kraje*) in jih tudi rahlo spremeniti – *Hannibalova* bolnišnica je tako recimo zapuščena. V vlogi Clarise nato iščemo *Hannibala* s pomočjo vseh možnih sledi, žal pa Anthony Hopkins svojega obraza za igro ni prodal, tako da ga v igri ne bomo videli.

A ker PC ni edina škatlica, s katero se je mogoče pozabavati, bodo igro *Hannibal* priredili tudi za Xbox, odločitev za prehod na Playstation 2 pa še ni padla. Trdna odločitev za Xbox je sestavljena iz dveh delov in še ne premore toliko iger kot Sonyjev stroj, drugo dejstvo pa je, da Microsoft išče razvojna podjetja, ki bi izdelovala igre za Xbox.

Igre in množice

Na vprašanje, ali igre poneumljajo in naredijo ljudi nasilne, so odgovorili: »To ni najbolj pametna izjava. Kakršen si, pač si.« Trdijo, da se je v življenju potrebno zabavati in je gotovo veliko pametneje, če se spraviš na kup marsovcov v igri in jih kvalitetno obdelas, kot da se znašaš na ulici in ljudmi. Ob tem se zavedajo, da je za petletnega otroka neprimerno igrati *GTA3*. Po nakupu licence za *Hannibala* so prejeli mnoga protestna pisma, naj ne delajo take igre, vendar so od Universal izvedeli, da imajo tam tega na tone in se jim glede tega ni treba obremenjevati.

In kako je z ameriškim tržiščem in občutljivostjo? Verjetno bodo lik Sofie iz *Mistmare* morali bolj obleči, kot je že bilo potrebno storiti pri uvodni sceni igre *Pompeii*, kjer so imeli težave z duhom, ki je bil preveč gol. Prav tako so Američani blazno občutljivi na vrtnanje po nosu in čeprav se je lik v neki igri popraskal po brkih, je to od daleč izgledalo drugače in so jih takoj slišali: »He's picking his nose!«. Jah, ni še konec z Ameriko. Na CD-ju, na katerem se nahaja igra, imajo radi tudi celotne rešitve za igro, v primeru, da se komu zatakne. Mnogi poznate tudi *GTA*, ki je bila posebej prirejena za nemško tržišče, tako da so ljudi na ulicah zamenjali z raznimi pošastmi in stvori. Arxel Tribe z nemškim tržiščem v tem smislu še ni imel težav. Bomo videli, kako bo s *Hannibalom*.



MEGLENA PRIHODNOST

Ali boste tudi v prihodnje gledali na meglo kot na navaden vremenski pojav?



Arxelova naslednja igra, akcijska FRP-jka *Mistmare* se dogaja v alternativnih današnjih časih, v katerih pa se družba ni spremenila od starega veka. Cerkev se je v tistih časih spopadla s kugo na malce nenavaden način, z zvonjenjem. Sicer ji je uspelo in kuga je bila "izgnana", a se je zaradi tega v Evropo priplazila t.i. megla, ki je prekrila ves severni del Evrope. Kdor je bil v megli, se mu je

zmešalo in kdor koli je šel vanjo, se ni vrnil (vsaj ne zdrav) nazaj. Rimsko cesarstvo je tako s severnega dela omejeno z meglo, jugovzhodni del pa oblegajo Arabci. Ljudje so meglo sprejeli kot dejstvo in nihče se ni pretirano ukvarjal z njo, a na robu megle se rodi izidor, ki je očitno "the one" in tip, ki bo vse skupaj podrobno raziskal. Počakajmo na prvi februar.

V prihodnosti seveda želijo ustvarjati boljše in tudi bolj prodajane igre, poiskati nove razvijalce in postati njihovi založniki. Imajo tudi nekaj idej za naslednjo igro z delovnim imenom *Jade Wolf*. »Glavni lik je ženska, gre pa za dogajanje v Braziliji – saj veš džungla, voodoo in take stvari,« je razložil Diego. Res je, da jih Slovenija pozna le bežno, a v svetovnem merilu je podjetje prehodilo težko in dolgo obdobje ter doživelo precejšen uspeh.

Na resni strani

Igre torej le niso samo otroška igra, ampak prav zares posel, ki petinštiridesetim Slovincem omogoča preživetje – če pri tem ne štejemo zaposlenih v trgovinah z igrami, pri distributerjih in seveda naših malenkosti, ki si z opisovanjem iger služimo kruh. Po odhodu iz Arxla pa smo se odločili pogledati tudi na bolj "resno" stran programstva in obiskali Hermes Softlab, ki se ukvarja z razvojem programske opreme in je dobesedno v samem svetovnem vrhu ter sodeluje z vsem dobro znanim HP-jem.

»Odgovor na vprašanje, katera je največja programerska hiša v Sloveniji, se do leta 1999 ni glasil Hermes Softlab, saj je bila največja Iskra Tel,« nam je razložil sogovornik Marko Jagodič, eden od

zaposlenih pri Hermes Softlabu. Danes je Hermes Softlab v svetu priznan dobavitelj inovativnih tehnologij, najpomembnejša poslovna strategija podjetja pa je v dodajanju vrednosti, saj se mora programska oprema prilagoditi željam strank. Od ustanovitve do danes je podjetje tujim partnerjem, kot so Hewlett-Packard, Agilent Technologies, CoCreate, SoftLab GmbH, SIXT in Ericsson, dobavilo mnogo inženirskih let dela.

Cela Slovenija je torej polna hvale za njihov uspeh, ampak s čim za vrha se sploh ukvarjajo? Svoje programerske korenine ima Hermes Softlab na petih področjih. Na področju izdelovanja varnostnih kopij in organizacije podatkov prisostvujejo z razvojem programske opreme za velike sisteme s številnimi diski (slika leži na strani 28). Nekatere od teh pošasti imajo vgrajeno tudi robotsko roko, ki diske podaja do uporabniškega vmesnika – njihov program ne krmili le roke, temveč celotno pošast. Mnoge njihove izdelke pa uporabljamo vsak dan, ne da bi se tega sploh zavedali. Podjetje je, za primer, sodelovalo pri razvoju storitve SMS in sedaj veste, na čigav naslov poslati pritožbo zaradi omejitve na sto šestdeset znakov. Šalo na stran – veliko storitvenih infrastruktur povezanih z SMS-i je njihova zasluga.

Nova storitev, ki povezuje družbo Mobitel in kinocenter Kolosej je tako imenovana M-vstopnica, ki so jo (uganili ste) razvili pri Hermes Softlabu. Tudi storitev Ljubljanske banke »Moba« in Mobitelov portal WAP sta prišla iz njihovih laboratorijev. Trenutno delajo na storitvah MMS.

Zgodovina

Leta 1990 so štirje sodelavci ustanovili Hermes Softlab kot družbo z omejeno odgovornostjo (d.o.o.) – od ustanoviteljev sta danes v podjetju zaposlena še dva. Prvi prelom se je zgodil, ko so podpisali pogodbo s svetovno znanim podjetjem HP za t.i. »Current Product Engineering«. Po besedah sogovornika to pomeni natanko to: »Dobiš kodo in popravljaš hrošče. Takrat je bilo to za HP-jev program *Omni Back*, namenjen izdelavi varnostnih kopij. To je bil prvi večji projekt, od katerega so nam pričeli pritekati malo večji denarji.«

Naslednji velikan, s katerim so sodelovali po HP-ju je bila BMW-jeva programerska hiša Softlab GmbH. Zaradi imena so imeli z njimi kar nekaj problemov: »Nekaj časa so nas celo želeli tožiti, a ker smo dobro sodelovali, so rekli 'No, saj imate Hermes v imenu, naj vam bo.'« Večji zaplet z

KAKO SLUŽITI DENAR Z IGRAMI?

Kako poteka delovni dan v ljubljanskih pisarnah Arxel Tribe?



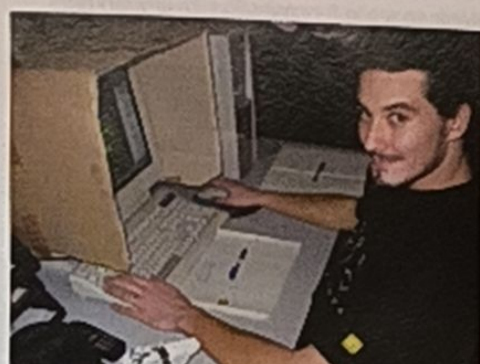
LAURENT

Kot direktor projekta pri razvoju *Mistmare*, poskuša priti v službo kar se da zgodaj – okoli osme ure. Ob prihodu si takoj priskrbi svojo dozo kofeina, nato pa veselo na delo. Pri *Mistmaru* je zadolžen za vremenske pojave, kot so dež, sneg, strele ... Kljub znanju, ki ga premore, pa nismo mogli zgrešiti zelo kul okvirja njegovih oči. Tudi gamerji s(m)o očitno in.



MATEJ

Po prihodu v službo najprej zmedeno obrača pogled levo in desno, saj mu jutranje vstajanje absolutno ni po godu, a si kmalu zbistri misli in brez usmiljenja začne krotiti svojega glodalca. Pri igrah je zadolžen za skiciranje in modeliranje likov, trenutno pa sodeluje pri razvoju igre *Mistmare*.



MATJAŽ

Pri *Mistmare* je bil zadolžen za grafiko, a so ga pred kratkim preselili k *Hannibalu*, kjer sedaj skrbi za osvetljavo. V primeru, da mora delati pozno v noč, to tudi stori – brez kompromisa. Da ne boste mislili, da je tista stvar na sliki model kakšnega novega monitorja, naj vam zaupamo, da gre le za pomoč zaradi svetlobe z okna.



Pisarne razvijalcev po vsem svetu so najbrž enake. Kaj pa bi drugega pričakovali?

Imenoma pa so imeli zaradi besede Hermes, ki je zaščiteno s strani francoskega parfumskega podjetja, a ker ji sledi še SoftLab so se tudi oni umirili. »Zoprn pri vsem skupaj je, da smo sicer slovensko podjetje, a nastopamo predvsem v tujini in tam ni več vseeno, kako se imenuješ.«

Čez tri leta je podjetje toliko napredovalo, da je direktor Rudi Bric prejel naslov Evropskega podjetnika leta. Zatem je leta 1996 podjetje postalo članica »European Foundation for Quality Management«, bilo pa je tudi razglašeno za eno najhitreje rastočih podjetij v osrednji in vzhodni Evropi. Od slovenske vlade je prejelo poslovno priznanje za kvalitetne storitve in poslovanje, v Evropi pa mednarodno medaljo za humanitarne dejavnosti, imenovano »European Marshall Award«. Ustanovitev podjetja Hermes SoftLab USA in prestrukturiranje v delniško družbo se je zgodilo leta 1999, pred dvema letoma pa je imelo podjetje že petsto zaposlenih, isto leto pa so tudi kupili programsko podjetje Zaslon. Lansko leto so uspešno končali dokapitalizacijo in imeli že šeststo zaposlenih, pred kratkim pa so ustanovili podjetje StorScape (skupno vlaganje podjetij Hermes SoftLab in EuroLogic Systems), danes pa je v Hermes Softlabu zaposlenih 700 ljudi.



Priznanje, ki so ga prejeli od Hewlett-Packarda, je gotovo eno bolj nenavadnih, kar smo jih kdaj videli.

Izzivi

Prava zgodba o uspehu, torej. Ampak, kaj takšnemu storitvenemu gigantu preostane cilj za naprej? V preteklosti je bil njihov največji izziv preživeti mlado nevihtno razvojno obdobje, dandanes pa imajo na zemljevidu nadaljnjega razvoja drugačne cilje. Hitra rast podjetja je potegnila za seboj tudi negativne učinke in veliko izzivov je bilo povezanih s tem, kako tak tempo povečevanja formulirati. Marko razlaga: »Težava je bila prenašati znanje. Za primer pogledimo telekomunikacijski del, pri katerem smo v enem letu prešli iz štirih ljudi na šestdeset in to novincev, ne iz drugih delov SoftLaba. To so čisto posebni izzivi – potrebno je ohraniti kulturo podjetja, saj je le kultura tista, ki podjetje naredi dobro ali slabo. In pri novih ljudeh je to najtežje narediti. Če imamo deset ljudi in k njim dodamo dva novince, je vse v redu, v obrnjeni situaciji pa lahko pride do zapletov. Le dva težko »okužita« ostale in na njih preneseta kulturo podjetja.«

Dandanes se torej spopadajo z izzivi relativno velikega podjetja, kjer je potrebno ohraniti stranke in povečati učinkovitost: »Ohraniti moramo velik, konstanten obseg posla ter povečati učinkovitost podjetja z enakim številom zaposlenih.« V naslednjih dveh letih zaradi omenjene konsolidacije rasti podjetja ne pričakujejo. O izzivih še dodaja: »Mislim, da smo še daleč od tega, da bi imeli vse izzive za seboj. Upam, da jih imamo še veliko pred seboj in da bodo taki, s kakršnimi še nismo imeli opravka.«

Razložili so nam tudi odnose med zaposlenimi: »Hierarhija zaposlenih je jasna, ne gre pa za strogo vojaško zadevo, daleč od tega. Poskušamo imeti neobvezen delovni čas v smislu ure, ampak v doseganju rezultatov, kar je včasih celo bolj zahtevno.« Sodelovanje med zaposlenimi je na sproščeni ravni in ker je tudi pri njih poudarek na skupinskem delu, je odnos med zaposlenimi še bolj intenziven. Zaupali so nam tudi železni recept za uspešno poslovanje, ki se glasi »biti pošten do stranke«. Se strinjamo, še posebej ker pri Hermesu pri tem ne gre le za prazne besede, ki smo jih vajeni iz ust marsikoga. **PCF**

OD ANONIMNEŽEV DO ZVEZD

Kako je Arxel Tribe prehodil pot do uspešnega založnika iger.

1997

Pilgrim (Infogrames Entertainment)

1998

Ring (Cryo)

1999

Faust (Cryo)

2000

Louvre - The Final Curse (Index+)

Pompeii (RMN)

The Legend (Arxel Tribe)

Nounours / Big Teddy (Arxel Tribe)

2001

The Secrets (Arxel Tribe)

Adada (Arxel Tribe)

Pilgrim Deluxe Edition (Arxel Tribe)

Casanova (Arxel Tribe)

Hitchcock (Arxel Tribe)

Paddington Bear (TLC)

Primitive Wars (Arxel Tribe)



2002

Jerusalem (Cryo)

Disciples 2 (Arxel Tribe)

Trainz (Arxel Tribe)

Ring 2 (Arxel Tribe)

The Gladiators (Arxel Tribe)

Mistmare (Arxel Tribe)

Dreamstreet (Mindscape)

KRŠKO
RADIO 93,4 FM

USTAVI SE!

ANTENA SMS

ANTENA SMS

Pošlješ SMS z geslom R ANTENA, na številko 041 300 300 in izveš naslov skladbe in izvajalca, ki se trenutno predvaja.

SMS RADAR

SMS RADAR

Pošlješ besedilo LRADAR na številko 1919 in dobiš boš sms z lokacijami najbližjih radarjev po Sloveniji. Samo Ljubljana - RALJ pošlji na 1919.

ANTENA RDS

ANTENA RDS

Preberi kaj poslušaš! Podatki o skladbi na RDS-u!

USTAVI SE!

NA FREKVENCI

105.2 Mhz

RADIO ANTENA

105.2 Mhz

Vedno zažge...

GLASBENE ŽELJE

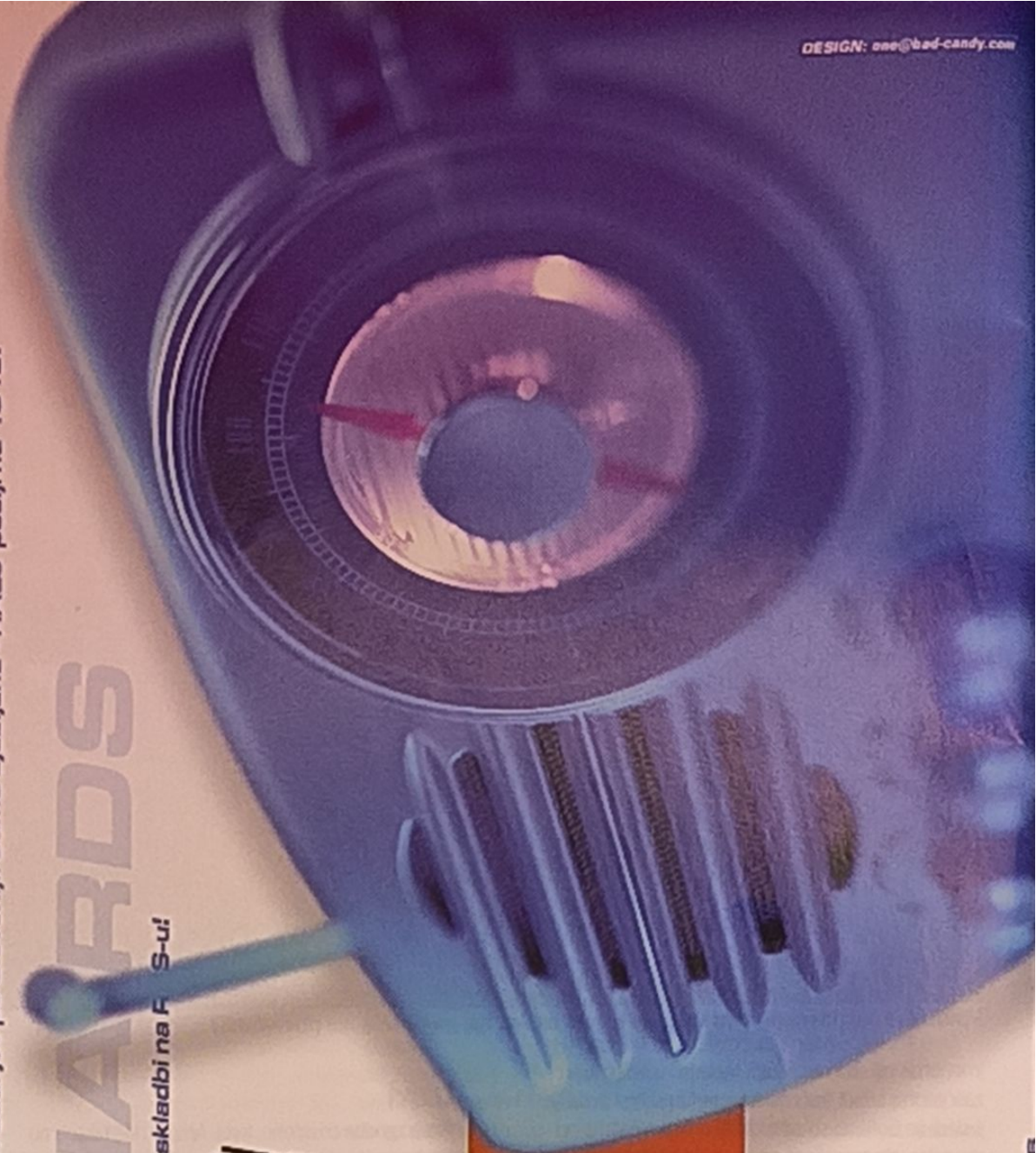
01 242 90 90

FILMSKI FORUM

01 242 90 91

SMS NABIRALNIK

041 300 300



Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja **Ultimativni testi**

Kupec je kralj



Andrej Potočnik,
najvišji pri PCF

alje več zgodbic o tem, kako kupci izkoriščajo sistem.

Ena izmed anekdot je sledeča... Stranka je kupila trdi disk že pred dobrima dvema letoma. Bil je to trdi disk Seagate 10 Gb Baracuda, ki se je vrtil pri 7200 obratih na minuto in s katerim je bil kupec zadovoljen do trenutka, ko je disk odpovedal. Žal je zaradi pomanjkanja varnostnih kopij bila diplomatska naloga izgubljena, prodajalec pa je imel jasno zapisano, da ne odgovarja za izgubljene podatke v primeru okvare diska. Potočila se je bridka solzica, a rešitve žal ni bilo. Prodajalec je vzel disk v reklamacijo, z namenom, da

Od nekdaj poslušamo, kako so zlobni trgovci opeharili stranko, ji prikriili resnične podatke in jo izsiljevali za doplačila. Vendar pa v zadnjem času v uredništvu slišimo čed-

ga pošlje dobavitelju in reši nastalo težavo. Stranki so ponudili nadomestni disk za uporabo, medtem ko se garancijski primer rešuje. Seveda, novih 10 Gb diskov že nekaj časa ni več na voljo, zato je stranka dobila 20 Gb disk in stvar se je za nekaj časa ustavila.

Ker je bila pot trdega diska trnova in dolga, se je kmalu pokazal petinštirideseti dan po ugotovljenem garancijskem primeru, prodajalec pa še ni imel rešenega primera. Ponudil je stranki nov 10 Gb disk, ki bi ga bilo potrebno naročiti (potreben čas, da bi disk bil izdobiljen, je bil en dan), vendar je stranka zahtevala vračilo kupnine. Zakon namreč veleva, da je potrebno v primeru neuspešnega popravila ali nelizvedljive zamenjave za drug enak ali boljši model stranki vrniti kupnino. Toda problem, kot nam ga je opisal prodajalec, je v tem, da je bil dotični disk v času nakupa med boljšimi v ponudbi in je bila njegova cena ustrezno visoka. Torej, če kupec zahteva vračilo kupnine, si lahko privoščijo vsaj nov 80 Gb disk,



medtem pa prodajalcu ostane disk, katerega realna vrednost je mnogo nižja od izplačane kupnine. Torej lahko stranka, ki bi imela izkoriščevalske namene, z enkratnim vložkom v obliki nakupa diska, vsake toliko časa dobi vrnjeno kupnino in kupi nov, večji disk, kateremu na novo začne teči garancijska doba (vsi vemo, da so trdi diski zelo občutljive stvari, ki se lahko "naenkrat" pokvarijo). Podobno zadevo lahko prenesete na večino drugih komponent.

Še največji problem je v tem, da imamo zakon o varstvu potrošnika, medtem ko v Sloveniji ni zakona (o varstvu trgovca?), ki bi dobaviteljem nalagal, da rešijo trgovcem reklamacije v 45 dneh. Zatorej trgovci čedalje bolj godrnjajo nad neustrezno zakonodajo in si želijo dodatka k zakonu o varstvu potrošnikov, ki bi uvedel amortizacijo, ali pa zakon, ki bi uredil odnose med dobavitelji in trgovci. In kakšen je bil razplet te zgodbe? Kupec je dobil vrnjeno kupnino in postal v tisti trgovini nezaželen. To je cena njegovega početja, če pa je imel prav, presodite sami.

potochnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij

Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva

To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljšo.

Dober nakup

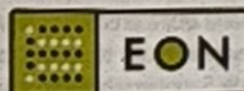
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupce. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.



Svet v malem

www.eon.si

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava



>>nVidina vojna svetov se je že pričela



Pogon CineFX zmora matematično ustvarjati teksture in opuša tradicionalno mapiranje tekstur.



To je ena od stvari, ki jih razvijalci lahko dosežejo s pogonom CineFX. Mmm, navidezni kofein ...



Pravijo, da lahko NV30 v realnem času in z enako stopnjo podrobnosti renderira filme, kot je Final Fantasy: The Spirits Within.



Kar je v programskih jezikih stare šole izgledalo kot stotine vrstic kode, lahko z nVidiinim jezikom Cg skrajšate na ducate vrstic.

To je primer natančnosti svetlobnih modelov, zahvaljujoč CineFXovi mamutski podpori dolгим programom za vertex in pixel shader.



Odštevanje do božiča

Že sedaj pripravljamo spisek za Božička. Če ta ne obstaja, ga lahko nVidia še vedno pričara.



Tisti, ki se poglobljate v svet 3D grafike, že veste, da je bila GeForce4 do pred kratkim najbolj

zaželena grafična kartica – stanje, ki ga je šele sedaj preobrnil izid Radeona serije 9xxx. Novi Radeoni so res nekaj posebnega in končno lahko z mirno vestjo rečemo, da je ATI-ju uspelo prevzeti vodstvo. Vendar se pri nVidii ne dajo kar tako in bitka, ki bo sledila, bo očitno še živahnejša od pokola med Rivo TNT2 in Voodoo3. nVidia je že razkrila podrobnosti vertex in pixel senčnikov na svoji kartici naslednje generacije, ki bo temeljila na naboru NV30.

Radeon 9700 smo v rubriki Pisana izbira predstavili že v pretekli številki in tudi v tej izdaji boste našli teste Sapphirovih kartic s tem čipom.

Tehnični briljantnosti navkljub pa se je vojna besed že pričela. Šušlja se, da vrhunski Radeoni niti ni tako združljiv z DirectX 9, kot to trdijo pri ATI-ju. Seveda vemo, da namerava nVidia NV30 (ki naj bi bil znan kot GeForce5, čeprav nekateri viri iz nVidie trdijo da je poimenovanje še stvar odločitve) izdati skupaj s prihodom DirectX 9.



While CineFX and CG are ideal for creating realistic images, surreality is just as well-supported by them.

Vertex pikselizacija

Zato pa so nam povedali, da bodo vertex in pixel senčniki na NV3 znani pod skupnim imenom CineFX, zmogni pa bodo realnočasovnega generiranja grafike kinematične kakovosti. Beta različica gonilnikov Detonator z naborom ukazov CineFX je že javno dostopna.

Na papirju so primerjave z 9700 ugodne, saj se recimo nVidia hvali z okoli 65.000 vertex ukazi in 128-bitno natančnostjo barv, kar se sliši kot znanstvena fantastika v primerjavi z ATI-jevimi 1024 ukazi in 32-bitnimi barvami. nVidia je z izdajo programskega jezika Cg tudi poenostavila razvojni proces za te izjemno kompleksne kartice.

Kar pa zadeva surovo zmogljivost kartice, nam preostanejo le ugibanja. Vse dodatne značilnosti NV30 bodo

prav gotovo imele vpliv na zmogljivosti in vse kar vemo je, da bo nVidia kartico splovila nekje ob božiču. Kar pomeni, da bo že naslednji mesec izredno zanimiv.

www.nvidia.com
www.atitech.com

>>PRIHAJA
"Miškino kroglico je dobro tudi kdaj pa kdaj očistiti."

Supertest, str. 106



NOVI INTELLOVI NABORI ČIPOV

»Gospodar procesorjev« je predstavil nove oprode.

Največji izdelovalec integriranih vezij, korporacija Intel, je predstavil nove nabore čipov, namenjenih namiznim računalnikom in uporabnikom, ki želijo še bogatejšo digitalno vsebino ter igranje izkušnje. Nadgrajeni nabor i850E in novi i845GE, i845PE ter i845GV so se že začeli pojavljati na nekaterih osnovnih ploščah. Vsi nabori podpirajo Intelovo revolucionarno tehnologijo Hyper-Threading, ki programe pretenta, da se obnašajo kot da imajo na voljo dva procesorja, pa čeprav je fizično na voljo le eden. Hyper-Threading se bo na naših mizah pojavil ob koncu leta, ko naj bi Intel izdal Pentium 4 s taktom 3.06 GHz.

Nadgrajeni nabor i850E sedaj podpira dvokanalni pomnilnik PC 1066 RDRAM, kar omogoča najvišjo raven pretočnosti podatkov po pomnilniškem vodilu. Intel 845GE vključuje na 266 MHz povečan takt integriranega grafičnega čipa Extreme Graphics, hitro 400 ali 533 MHz sistemsko vodilo in celo podporo DDR333. Grafične zmogljivosti so se sicer precej povečale,

vendar na tem področju vsekakor bolj zaupamo nForce2. Nabor i845PE pa prav tako ponuja podporo pomnilniku DDR333, medtem ko je ta pri i845GV omejena na pomnilnik DDR266. Zanimivo je, da noben od naborov ne podpira novega grafičnega vodila AGP 8x, ki ga je SiS že uspešno predstavil z naborom 648, VIA pa z naborom KT400. Zato pa nabori podpirajo šest integriranih vrat USB 2.0, obenem pa imajo tudi nadgrajen zvočni vmesnik AC'97 – sedaj ima dva neodvisna zvočna pogona DMA, kar izboljša zvok in razbremenjuje procesor.

Dobro, iz Intelovih laboratorijev torej ne prihaja nič razburjivega, kar bi povzročilo množično nakupovalno histerijo osnovnih plošč, kajti že nekaj mesecev nas pravzaprav zanima le ena stvar – kdaj za vrata bo Intel objavil svoje specifikacije AGP 8x, kajti Radeon 9700 je že na tržišču. Bo gigant že spet zamudil vlak? PCF

ČRNILA JET-PRO ZA POLNJENJE KARTUŠ INK JET TISKALNIKOV IN FAKSOV 50 - 80% PRIHRANEK



ADI&PETER d.o.o.

Cankarjeva 9, 2310 Slovenska Bistrica
Tel./Fax (02) 81 82 632, (02) 84 33 232

E-pošta: adi-peter1@siol.net
<http://members.tripod.com/adi-peter>

na obzorju

Kul oprema, ki prihaja na police tehnološko osveščenih trgovin pri nas.

Sony VPL-CS5

550.000 SIT
www.sony.com

Projektor predstavlja absoluten vrhunec ambicij vseh navdušencev nad domačim kinom – in seveda kopice programerjev – saj ta enota prenese video signal iz računalnika, ki ga potem za avtentično kinematografsko vzdušje predvajate na belo steno. Dvometrski Stormtrooperji v *Jedi Knight II*? Nimamo nič proti. Sonyevi novi projektorji so tanki, svetli in združljivi z Memory Stickom. In še vedno dragi.

AJP NeoPC 4

400.000 SIT www.ajp.co.uk

V prihodnosti bodo PC-ji miniaturni, razširitvene kartice pa bomo vgrajevali s pinceto. Ne bodo motili feng shuija sobe in največjo nevarnost bo predstavljalo dejstvo, da bi ga izgubili. No, medtem se boste morali zadovoljiti z AJP NeoPC, sistemom s P4, katerega komponente so skrite v seksi LCD zaslonu.

HP Photosmart 7350

70.000 SIT www.thenewhp.com

Smo že mislili, da na področju tiskalnikov ni nič novega, vendar veliki očka pravi drugače – brizgalnik črnila s šestimi barvami in ločljivostjo 4.800 dpi ponuja standarde, ki so doma na področju domačega tiskanja fotografij. Na sprednji strani se nahajajo še vmesniki USB in reže za pomnilniške kartice, tako da lahko tiskate neposredno iz digitalnega fotoaparata ali kartice, ne da bi vam kot vmesnik služil PC.



Apple iPod

80.000-140.000 SIT
www.apple.com/ipod

Windows različica Appleovega iPod-a bi morala biti v času revije že na voljo in to v 5, 10 in 20 Gb različicah. Deluje z MusicMatch Jukeboxom, vendar boste na računalniku še vedno potrebovali vrata FireWire. Če iščete predvajalnik MP3, potem razmislite tudi o Creativem cenejšem MuVo, ki ga predstavljamo v tej številki.

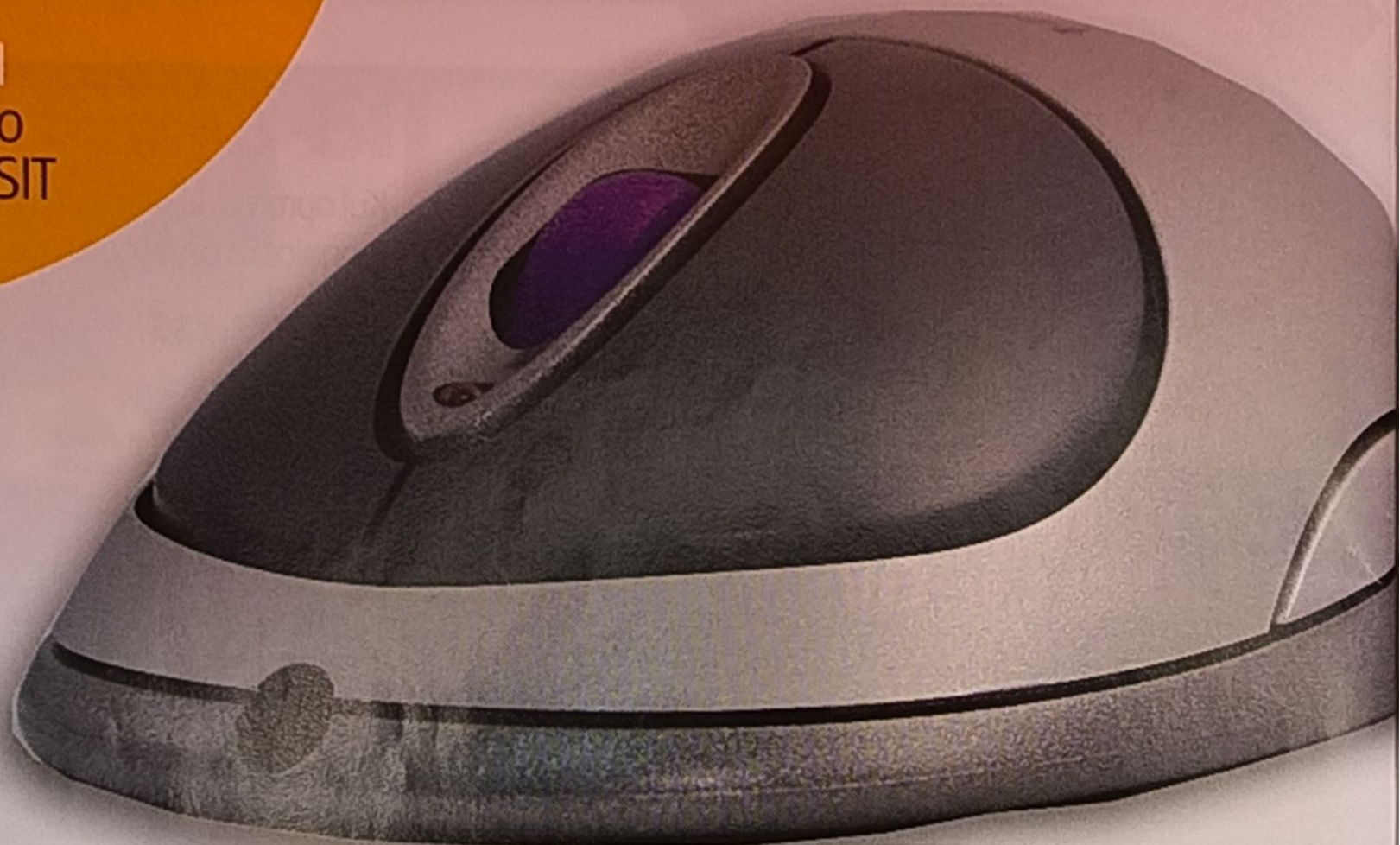
Iomega Zip 750

55.000 SIT www.iomega.com

Še ne dolgo nazaj nas je zelo navduševala zmogljivost prenašanja megabajta podatkov na disketi. Nato je prišel Zip z masivno kapaciteto in kmalu smo pričeli svoje delo iz službe odnašati domov. Zip so sčasoma zasenčili pogoni CD-RW, vendar sedaj Iomega udarja nazaj z bliskovito hitro 750 Mb različico favorita.



Miške od
3.600 do
16.824 SIT



PC GLODALCI

Z miškami imamo opravka vsak dan, pa zaradi tega še nismo iztrebljevalci. Delo smo ta mesec naprtili Andreju in Barbari.

Računalnika si dandanes brez miške ne gre predstavljati. Ste že kdaj poskusili igrati Solitaire brez miške? No, če imate čas, dajte miško na stran, in zaženite program s pomočjo tipkovnice. Tako, sedaj pa igrajte. Vam gre? Ne? Kdo bi si mislil.

Žal pa za to našo odvisnost slabo skrbimo. Pri množici novih računalnikov srečamo najnavadnejše miške, torej takšne, ki jih pri PCF še na test ne bi vzeli. Seveda, nihče ne pričakuje, da bo človek, ki odšteje sto tisočakov za pisarniški računalnik, kupil miško razreda Razer Boomslang, toda osveščenost prodajalcev bi lahko botrovala nakupu boljših mišk, morda bi ti prodajalci celo kdaj spregovorili o ergonomičnosti. In ko smo že pri Boomslangu – podjetje Karna, ki je pred nekaj časa prenehalo delovati, je zbralo dovolj denarja za ponoven zagon proizvodnje. Vsi poznavalci (prepoznam vas, ko potočite solzico ob omembi Boomslanga) boste ob tej novici spet opazili, da je svet lep.

Ne bi verjeli, koliko uporabnikov PC-ja zabodeno pogleda, ko začne Barbara razpredati o tem, kako ne prenese Cherryjevih (da bo vsem jasno, Andrej piše le in samo na Cherryjevih

tipkovnicah) tipkovnic in majhnih mišk. Sicer je zabavno gledati, kako njena mala roka vozi ne tako majhnega Logitechovega Dual Opticala, toda splošna resnica je, da si z majhno miško ni kaj začeti. Večina bo zadovoljna z najcenejšim možnim izdelkom, da le deluje. A kaj, ko jih še ni obsijala nebeška luč, ki sije iz rokav prijaznih vhodno-izhodnih naprav. Kaj bodo šele porekli na dejstvo, da obstajajo miške, ki jih ni potrebno dvakrat nabiti ob podlogo, da se zbudijo, in da polna košara kletvic, namenjenih repatemu čudu tehnike, ni vsakodnevna spremljevalka dela z njim.

Tokrat smo si samo za vas ogledali devet predstavnikov vrste, imenovane optične miške in enega klasičnega mišaka s kroglico, ki pa nima repka. Če optično miško že posedujete, potem veste, da absolutno odpade čiščenje mehanizma, kar je velika prednost. In če po kakšnem čudnem naključju niste vedeli, da je miško s kroglico dobro tudi očistiti, potem vam lahko takoj povemo, da ste jo zadnji mesec najbrž zastopali ob steno. Sedaj pa si oglejmo, na čem so ta mesec počivale naše roke.

 LABTEC OPTICAL MOUSE 4.890 SIT	 SAFEWAY RF WIRELESS OPTICAL 7.632 SIT
 TRUST API MOUSE 150T OPTICAL 5.000 SIT	 GENIUS NETSCROLL+ 3.690 SIT
 TRUST API MOUSE 250SX 11.400 SIT	 GENIUS WEBSROLL+ 5.090 SIT
 OPTICAL FAERIE 3.790 SIT	 LOGITECH MX300 11.496 SIT
 SAFEWAY RF WIRELESS 3.600 SIT	 CORDLESS MOUSEMAN OPTICAL 16.824 SIT



NADGRADNJE, KOMPONENTE IN NOVI RAČUNALNIKI

Pentium 4 2400Mhz

**Vrhunska kvaliteta,
brezplačna dostava po
vsej Sloveniji in seveda
dostopne cene!**

Več informacij in ceniki:
WWW.KFM.SI

**TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135**



LABTEC OPTICAL MOUSE

4.890 SIT Labtec

Prva miška na testu prihaja izpod rok strokovnjakov iz Labteca. Hm ... naj poskusim ponovno. Prva miška na našem testu prihaja iz Labteca, kjer je strokovnjakom malenkost spodletelo na področju strokovnosti. Če smo popolnoma iskreni, gre za čisto spodobno miško, ki dela brez vsakih težav. Le občutek v roki je ... kako bi rekli ... plastičen. Miška nikakor ne daje občutka trdnosti, tako da sva se temu primerno spraševala o njeni življenjski dobi.

Miško z računalnikom povežete preko vhoda PS/2, ki pa (sodeč po težnjah nekaterih proizvajalcev osnovnih plošč) počasi skorajda izumira, tako da je tudi ta proizvajalčeva poteza malce vprašljiva. Še bolj pa je vprašljiva odločitev, da gonilnike priložijo na disketi. Mogoče se bo komu zdelo neverjetno, a disketni pogoni so že skorajda stvar preteklosti in precej lastnikov novih računalnikov jih sploh več ne poseduje.

Labtecovega glodalca krasita dva standardna gumba, med katerima kraljuje kolesček, ki mu lahko preko priloženih gonilnikov priredite funkcijo po vaših željah. Gonilniki niso ravno najbolj razburljivi in je mogoče prav lepo preživeti tudi brez njih (pomislite, kdaj ste si nazadnje omislili, da bi kolesčku priredili funkcijo Kopiraj/Prilepi?). Miška lepo sede v dlan, gumbi so eksaktni, a dovolj mehki, da lomljenje prstov ob pritisku ne bo potrebno. Klik na gumb so sicer kar slišni, a niso moteči, kolesček pa je skorajda malenkost pretrd, a je slednje stvar okusa.

Gre torej za oblikovno in kvalitativno povprečno miško, ki najverjetneje ne bo preživela vesoljnega potopa, bo pa osrečila povprečnega uporabnika PC-ja, če bo ta z njo primerno nežno ravnal.



→ Podrobnosti

Miška Optična
Tip priključka PS/2
Število gumbov Dva in kolesček
Na spletu www.labtec.com
Prodaja Harvey & Norman Trading, (01) 585 50 00

PCFOcena

➤ Klasično oblikovanje, eksaktni gumbi
➤ Daje občutek krhkosti, cena ni ravno primerna kvaliteti

"Plastik – fantastik, bi lahko rekli. Nič posebnega z veliko začetnico."

63%



TRUST AMI MOUSE 150T OPTICAL

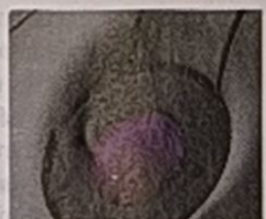
5.000 SIT Trust

AMI Mouse 150T Optical Web Scroll se glasi polno ime tele miške, gre pa za verjetno najrazburljivejšo miško na testu. Vsekakor gre za odlično idejo uporabe kroglice namesto kolesčka in dobro izrabo prostora za gumbe. No, pa začnimo kar na začetku, kaj?

Miška spada med manjše na testu, zato ne sede tako lepo v roko, kot kateri od večjih modelov. Poseduje tri gumbe, od katerih je tretji nameščen tik pod kroglico, ki nadomešča kolesček. Slednja seveda ponuja več svobode pri izbiri funkcij, saj jo je mogoče premikati v vseh smereh in ji temu primerno tudi prirediti funkcije. Priloženi gonilniki so odlični in pregledni, tako da je igranje z njimi enostavno opravilo. Kroglici lahko priredite celo funkcijo sledne kroglice, kar pa ni ravno najbolj priporočljiva ideja, saj je daleč premajhna za natančno delo.

Miška je simetrično oblikovana, kar pomeni, da je primerna tako za levičarje, kot tudi za desničarje, gumbi so mehki in tihi, le kroglici se je potrebno privaditi, saj se giblje popolnoma gladko, tako da ne daje pravega občutka pri pomikanju po dokumentih. Kljub majhnosti pa gre za robustno miško, ki daje občutek, da bi brez težav preživela udarec ob steno, brez da bi dajala občutek, da bi ga tudi zares potrebovala. Ljubitelji uporabe palca se bodo ob zlorabi miške morali privaditi uporabi sredinca, zato lahko potencialni bodoči lastniki kar pričnete trenirati dotični prst na mimoidočih, ki vam niso pri srcu.

Gre torej za zabavno in predvsem uporabno miško, ki jo krasijo izjemno primerna cena. In rezultat? Kaj sprašujete – stavim, da ste najprej pogledali oceno.



→ Podrobnosti

Miška Optična
Tip priključka PS/2
Število gumbov Trije in večsmerna kroglica
Na spletu www.trust.com
Prodaja Medis d.o.o. (01) 589 69 17

PCFOcena

➤ Robustna, s kroglico namesto kolesčka, dobri gonilniki
➤ Samo PS/2, malenkost premajhna

"Eksot med miškami, ki vas gotovo ne bo razočaral, krasni ga pa še krasna cena."

82%



TRUST AMI MOUSE 250SX

11.400 SIT Trust

Naslednji Trustov mišak na testu pa je potencialno brezrepen. Po domače povedano – ponavadi misli, da je brezžična miška. Stavim, da si v tem trenutku mislite, da se je nekomu pri PCFormatu konkretno znešalo, kajne? No, dovolite, da poverimo kaj v svoj bran. Miška je v osnovi brezžična, ker pa brezžične miške na račun pomanjkanja žice potrebujejo baterije, slednje seveda ne manjkajo. Ker gre za akumulatorske baterije, jih je za primerno delovanje potrebno nekako napolniti. In tukaj pride na vrsto repek, ki ga miška dobi, ko ji zmanjka elektrike. Enostavno in izvršno. Miška namreč istočasno deluje kot polnilnik za baterije, ki jih polnite preko priključitvenega kabla, kar lahko počnete celo med delom. Nedvomno gre za najboljšo rešitev med vsemi brezžičnimi miškami na testu.

Z ergonomskega vidika se model 250SX lepše usede v roko kot 150T, za nameček pa poseduje dodatna gumba na vsaki strani. Tistega, na katerega pritiskamo s palcem, je precej lahko doseči, drugi pa je nameščen zrcalno na drugi strani miške in je malce od rok. Pardon, od prsta. Ker je miška simetrična, je primerna za uporabo za desničarje in levičarje.

Kot vsako optično miško je sicer ne moreva kar mimogrede priporočiti vsem po vrsti, saj po stari navadi optičnih mišk, tudi ta malenkostno "zaostaja". Med običajnim delom tega zastajanja sploh ne boste zaznali, vas bo pa v kakšni online streliški eskapadi to stalo nekaj fragov. Če pa niste ljubitelj hitre akcije in dobite ošpice vsakič, ko zagledate na kilometre kablovja okoli računalnika, vam lahko Ami Mouse 250SX toplo priporočiva.



→ Podrobnosti

Miška Optična brezžična
Tip priključka PS/2 (USB za kabel za polnjenje)
Število gumbov Štirje in kolesček
Posebnosti Polnjenje baterij med uporabo
Na spletu www.trust.com
Prodaja Medis d.o.o. (01) 58 96 917



Kako smo testirali

Testiranje mišk poteka urno in pod nadzorom, saj so mačke na preži.

Dva testna oseba sta bila za tokratni test izbrana iz zelo preprostega razloga – Andrej, najvišji pri PCF, ima svoji višini primerno šapo in bi najverjetneje potreboval kar dve miški naenkrat, da bi izgledalo, kot da ima kaj med prsti; po drugi strani pa ima Barbara, kot najmanjša v uredništvu, prav tako svojim dimenzijam primerne ročice, ob katerih se tako miniatura miška izgleda bolj podobna srednje veliki mački. Samo delovanje miške je namreč lahko ugotovljiva zadeva, je pa ergonomija precej subjektivne narave. Ker gre za pomemben vidik uporabe, je naša izbira testnih primerkov iz uredništva toliko bolj logična, kajne?

RAZLIČNE OBLIKE HITROSTI

Pa ne, da se tudi miške razlikujejo po hitrosti?

Da, tudi miške so lahko hitreje ali počasneje. Prva stvar je stopnja osveževanja podatka o lokaciji kazalca. Logično gledano, višja kot je, hitrejša in bolj natančna je miška. Toda, obstaja še merjenje ločljivosti. Sicer proizvajalci radi navajajo številke v zapisu DPI (dots per inch – pik na palec) toda bolj pravilen izraz je CPI (counts per inch – sprememb na palec). Večina sodobnih optičnih mišk se ponaša z 400 cpi, toda Logitech je tu šel še dlje, saj njihove miške ponujajo 800 cpi. Vedeti morate, da višja vrednost cpi pomeni predvsem večjo natančnost pri višjih zaslonih ločljivosti in takšna miška daje občutek bolj gladkega delovanja.

Kaj iskati

Kaj morate povprašati trgovce?



Najprej se prepričajte, kaj potrebujete. Če je primarna funkcija računalnika pisanje v Wordu, potem bodo osnovni modeli dovolj. Če radi gledate filme z računalnika na televiziji, potem boste kupili brezžično miško. Če ste kolenik, potem kupite deset najcenejših.

Ne odločajte se za nakup miške samo zaradi tega, ker vam je sosed rekel, da je dobra. Dobra miška se ne pomeni, da vam bo lepo ležala v roki.

Če ste levičar, potem potrebujete simetrične modele, ali pa trgovca poprosite, naj vam pripravi listo ergonomičnih mišk, ki so prirejene za levičarje.

Preverite, kako redno proizvajalec posodablja gonilnike. Če so le-ti na voljo le za Windows 9x in imajo letnico 2000, potem to ni dober znak.

PCFOcena

➤ Za levičarje in desničarje, polnjenje baterij med delom
⚡ Na račun baterij precej težka, namestitev ni gladka

"Lepo oblikovana in robustna miška, ki bo razveselila tudi vse levičarje."

89%



OPTICAL FAERIE

3.790 SIT Chic

Kaj lahko rečemo o miški, ki je modra, majhna in se sveti? Gre za izdelek podjetja Chic (za katerega, roko na srce, še ni slišal nihče v uredništvu, kar gotovo ni dober znak) in je čisto navadna miška, ki za spremembo pač ni svetlo sive barve. In tukaj bi lahko opis skorajda zaključila. Pa menda ne smeja in ker oba raje upoštevava nasvet urednika kakor trpiva posledice, sledi v spodnjih odstavkih še 180 lepo zloženih besed.

Tako gre torej: miška je manjše sorte, zato je ljubitelji robustnejših glodalcev ne boste ravno veselili. Kot vse doslej omenjene, je tudi ta simetrično oblikovana, tako da jo lahko uporabljajo tudi levičarji, dva gumba in kolesček pa bi skoraj morali zadostovati za normalno delo. Sama namestitvev bi, po navodilih sodeč, morala potekati brez težav, pa se je gonilniku tu in tam malenkost kolcnilo, povzroča vsega pa se je izkazalo, da brez priloženega gonilnika deluje celo bolje. Čudna so pota...

Edina stvar, ki kazi sivo povprečnost te miške, je barva, saj je testni primerek krasila lepa modra plastika, ki miško naredi vsaj lepo na pogled. In to je načeloma vse, kar govori v prid temu primerku. Glede na dejstvo, da lahko za isti denar dobite Logitechovo generično optično miško, ki je zelo očitno kvalitetnejša od tega izdelka, vam jo le težko priporočava, če pa jo že imate, pa je nikar ne mečite skozi okno, ker miška konec koncev sploh ni slaba. Le do popolnosti ji manjka ... no ... skoraj vse. Vile včasih le niso tako krasne, kot bi si želeli.

PCFOcena

Modna modra barva bo poudarila vaše oči
Sivo povprečje

"Ponavadi se ne pritožujemo nad povprečnimi miškami, ampak tale je preveč očiten predstavnik skupine."

66%



→ Podrobnosti

Miška Optična
Tip priključka PS/2
Število gumbov Dva in kolesček
Na spletu www.chic.com
Prodaja Harvey & Norman Trading, (01) 585 50 00



SAFEWAY RF WIRELESS

3.600 SIT Safeway

Naslednji glodalec na testu prihaja iz podjetja Safeway, ki ga nekateri morda poznate po izdelkih za zaščito pred napetostnimi udari in ne toliko po miškah. No, tudi te so na njihovem seznamu izdelkov, in tokrat sta dva modela imela to nesrečo, da sta se znašla pod našimi neusmiljenimi prsti. Prvi je klasični model s kroglico in brezžične sorte, tako da ga bodo veselili vsi, ki sovražijo kupa kablov okoli računalnika, odpovedali pa se mu bodo vsi resni igralci akcijskih iger. Vse to je bilo seveda že povedano, zato preidimo na bolj resno debato.

Gre torej za brezžični model, ki seveda temu primerno potrebuje baterijsko napajanje. V te namene miška izkorišča baterije tipa AAA, in sicer po dve naenkrat. Tukaj pa se pojavi problem, ob katerem se vam cena dotične miške morda več ne bo zdela tako nizka, kot je to videti na prvi pogled. Kot lastniki avtomobilčkov na daljinsko vodenje vedo, baterije niso poceni, brezžične miške pa so znane po požrešnosti, tako da lahko računate na precejšnje izdatke. Seveda si lahko omislite akumulatorske baterije in polnilec, a je vprašanje, do kakšne mere se takšna investicija splača.

Miška je oblikovno dobro zasnovana, krasijo pa jo štirje gumbi in kolesček. Stranska gumba sta malce trša, kar za tistega za palec niti ni tako napačno, gumb na drugi strani pa je težje pritisniti. Simetrična oblika miške spet pomeni, da je primerna tudi za levičarje. Namestitvev je tekoča, gonilniki pa dovolj pregledni, da bodo nastavitve potekale brez težav. Solidna brezžična miška za primeren znesek, torej, vendar vedite, da vas čaka dodaten strošek z nakupom ali polnjenjem baterij.

PCFOcena

Izjemno ugodna cena za brezžično miško
Nima možnosti polnjenja baterij

"Natančna in prijetna miška za prijetno ceno je vse, česar si želimo, kajne?"

78%



→ Podrobnosti

Miška S kroglico, brezžična
Tip priključka PS/2
Število gumbov Štirje in kolesček
Na spletu www.safewayto.com
Prodaja Acord-92 d.o.o., (01) 583 72 30



SAFEWAY RF WIRELESS OPTIC.

7.632 SIT Safeway

Drugi Safewayev model miške na našem testu pa je že optični. Ponovno gre za brezžično miško, ki pa, za razliko od klasičnega brezžičnega modela, poseduje akumulatorske baterije, ki se polnijo v priloženi zibki (slednja je istočasno tudi sprejemnik). S tem seveda odpadejo stroški za dodatne baterije, vse dokler se priložene akumulatorske zadvice popolnoma ne iztrošijo, česar pa ne boste tako hitro dočakali. Glede na to, da je cenovna razlika med miškama štiri tisočake, lahko trdimo, da se ta model nazadnje izkaže tudi za bolj smiselni nakup.

Sedaj pa se pojavlja problem, kaj napisati o oblikovanju miške, ki je identična predhodnemu modelu. In ker Nikola znova vztraja, bo očitno ponavljanje edini način. Torej: miška poseduje štiri gumba in kolesček. Dva gumba sta nameščena na vsaki strani miške in sta malenkost trša od osnovnih dveh, kolesček pa je eksakten in prijeten na otip. Miška dobro sledi vsaki podlagi, le v akcijsko naravnanih igrah boste izgubljali živce nad tistim delčkom sekunde, v katerem vam bo nasprotnik izprašil zadnjico, ker se po stari navadi brezžičnih mišk tudi ta ne odziva ravno v skladu z vašo roko.

RF Wireless Optical lahko na računalnik priključite preko vtiča PS/2 ali USB (pretvornik je priložen), namestitev in sinhronizacija pa potekata brez zapletov in odvečnih razburjenj. Kot pri vseh miškah z odvečnimi gumbi, je tudi pri tej slednji mogoče določiti funkcije po želji, kar velja tudi za kolesček. Glede na to, da gre za izredno ugodno brezžično optično miško na testu, ki prihaja v kompletu s polnilcem, se bodo zanjo odločali vsi tisti, ki potrebujejo solidno delovanje za primerno ceno, zahtevnejši uporabniki pa bodo morali seči globlje v žep in si omisliti kak bolj odziven model.

PCFOcena

➤ Sprejemnik je hkrati tudi polnilnik
➤ V odzivnosti zaostaja za modelom s kroglico

"Za pisarniško delo in domačo uporabo je tole skoraj idealna miška."

81%



→ Podrobnosti

Miška Optična, brezžična
Tip priključka USB ali PS/2
Število gumbov Štiri in kolesček
Na spletu www.safewayto.com
Prodaja Acord-92 d.o.o., (01) 583 72 30



GENIUS NETSCROLL+

3.690 SIT Genius

Genius nas je do danes uspel že kar nekajkrat pošteno razočarati s svojimi izdelki, pri tem pa so posebej prednjačile miške. Podjetje namreč slovi predvsem po trdih in okornih miškah, ki so odpovedovale po tekočem traku in po večini končevale svoj žalosten obstoj v koščkih na tleh sobe razjarjenega računalničarja. Optični model Netscroll+ do neke mere popravlja ta vtis, vsaj kar zadeva trdoto. Vendar pa je tokrat Geniusu uspelo izdelati miško, katere gumbi reagirajo na mušje kakce, kar bi lahko označili kot pretiravanje v obratni smeri. Miška daje občutek plastičnosti in je vse prelahka in daleč premalo robustna, da bi vživela zaupanje.

Slavospev visoki natančnosti miške, ki se svetlika na skatli, je tudi rahlo pretiran, saj odzivnost Netscrolla+ ni njena glavna vrtilina. Pri običajnem delu tega sicer ni mogoče opaziti, a se miška v igrah odziva nekako tako kot brezžični modeli. Iz neznanega razloga ji prav tako ne odgovarjajo temne podlage, na katerih zaostanki pridejo še malenkost bolj do izraza.

Z ergonomskega vidika se miška kar dobro obnese. Je dovolj velika in prijetno oblikovana, da lepo sede v dlan, simetrična oblika pa jo dela primerno tudi za levičarje, čeprav ji kak dodaten programirljiv gumb ne bi škodil.

A ne mislite, da je miška za staro šaro. Še enkrat pogledajte, kolikšna je cena tega glodalca. Ali za takšen denar pričakujete miško razreda Razer Boomslanga? Za vsakdanje delo bo miška zadostovala, vendar je ob tako pestri ponudbi preprosto ne moremo priporočiti.



→ Podrobnosti

Miška Optična
Tip priključka PS/2
Število gumbov Dva in kolesček
Na spletu www.geniusmouse.co.uk
Prodaja Harvey & Norman Trading, (01) 585 50 00

PCFOcena

➤ Dobro oblikovana čisto povprečna miška
➤ Slabša odzivnost, ne odreže se na temnih podlogah

"Plastična, cenena, a poceni. Če živite od utrujanja oči z Wordom, je vredna ogleda."

69%

KAKO DELUJE

Kaj se skriva pod pokrovom?

Obdelajmo najprej navadne miške. Le-te so zgrajene okoli kroglice. Ta ima možnost vrtenja v katero koli smer, kamor pač celotno miško premaknete. Če bi miško razdri, bi videli, da se te osnovne kroglice, dotikata dve kolesci. Te dve kolesci sta preko droga povezani na koncu z zobatim kolutom. Zakaj zobatim? Ko se krogla premakne, se ustrezno zavrti tudi kolesce, ter z njim seveda zobati kolut. Ob straneh koluta sta postavljena dva para infrardečih LED diod ter infrardečih senzorjev. Ko se kolut zavrti, s svojimi zobci prekinja vidno polje senzorja, in tako dobimo zaznavanje premikanja. Seveda je potrebno poudariti, da sta kolesci postavljeni pravokotno druga na drugo.

Kaj pa optične miške? Preprosto. Optične miške imajo praviloma vse rdečo diodo, ki osvetljuje površino, po kateri vodimo miško. Ta svetloba se od površine odbije, posebni senzor CMOS (zamislite si ga kot kamero) pa zajema sliko. Te slike obdeluje precej močan procesor, ki sproti odkriva vzorce v sliki in na bazi primerjave z naslednjimi slikami ugotovi in izračuna, kako daleč se je miška premaknila. Seveda, da vse to deluje, mora senzor zajeti mnogo slik na sekundo. Tipična miška se ponaša z 2000 slikami na sekundo, Microsoft pa je tu šel še dlje, kajti njihove miške zaznavajo 6000 slik v sekundi. Žal je Microsoftove miške pri nas praktično nemogoče dobiti in jih zato nismo mogli vključiti v tokratni test.



URA ZGODOVINE

Kako so miške sploh prišle k nam?

Uradni zapisi kažejo, da je bila miška izumljena leta 1963. Posvetilo se je g. Douglasu Engelburtu na univerzi Stanford, kjer jo je tudi izdelal. Seveda, kot se spodobi za vse prve izdelke, je tudi bila ta miška ENIAC v malem, saj je bila precej velika in škatlasta, imela pa je dvojne kolesce, postavljenih pravokotno eno na drugega. No trajalo je skorajda desetletje, preden se je ta ideja predelala v nekaj bolj praktičnega, ko je Bill English, zaposlen pri XEROX-u (kje drugje) izdelal načrt za miško, s kroglo v notranjosti in kolesci, ki se dotikata kroglice, kar je klasični načrt miške, kakršno poznamo še danes. Od tu se je odcepila posebna vrsta mišk, imenovanih Trackball oz. sledne kroglice. Le-te niso bile nič drugega, kot na glavo obrnjena miška, tako da ji je krogla molela na plano. Uporabnik pač ni premikal celotne miške, temveč samo kroglico v ležišču.

Toda, vse te inovacije ne bi bile nam sploh znane, če se Apple ne bi odločil ponuditi miške zraven svojih računalnikov. Prvi model, ki je bil serijsko opremljen z miško, je bila Applova Lisa, toda miška je doživela svoj razcvet z uvedbo serije Macintosh. Ko so Applovi uporabniki že veselo klikali in uporabljali miške, so uporabniki PC-jev še vedno tavalili v temi. Miške so se dodobra prijele šele z uveljavitvijo Microsoft Windows 3.0, ki so na PC prinesli grafično okolje. Od tu naprej pa je napredek delal velikanske skoke. Kmalu so se pojavile tudi prve optične miške, ki pa so zaradi šibkih procesorjev potrebovale posebne podlage, ki so imele mrežo, da je optika zaznala položaj. Toda razvoj je te namenske procesorje močno prerodil in današnje optične miške delujejo na praktično kateri koli podlagi.



GENIUS WEBSROLL+

5.090 SIT Genius

Še en Geniusov model je zataval v naš laboratorij, a tale sliši na ime Webscroll+. Gre za oblikovno skoraj identično miško prejšnji. Zadeva sicer lepo sede v dlan, a so tipke tudi pri tej odlično prenehke, kolesček pa tudi ne daje najbolj vzpodbudnega občutka. Je pa zato samo delovanje miške na neprimerno višjem nivoju, saj je odzivnost takšna, kot mora biti.

Webscroll+ pa ima še eno zanimivo lastnost. Miška namreč prepeva, ko dobite novo elektronsko sporočilo. Ne, nihče se ni zatipkal, in da, prav ste prebrali. V gonilniku lahko določite elektronske račune, ki jih bo spremljala in ko prispe novo sporočilo, bo zadevica veselo zapiskala, da pa je mera polna, prične svetiti še kolesček. Možnost je sicer zabavna, a postane vse prehitro nadležna. Če ne bi obstajala možnost izklopa vsega skupaj, bi bila ocena kaj hitro precej nižja.

Glede na pojoče kolesčke bi pričakovali, da se bo vsaj na tem modelu miške znašel kak dodaten programirljiv gumb, ki bi ga zaman iskali. Dva gumba in svetleči kolesček je vse, kar poseduje ta glodalec in če k temu prištejemo še cenen občutek, vse skupaj ne zveni kot dober nakup. Spet moramo povedati, da bo zadeva zadostovala za pisarniško delo, še posebej če v pisarni ne posedujete radijskega sprejemnika in se vam toži po neartikuliranih piskih, vsakič ko bi vas šef rad "nadri" preko elektronske pošte. Sicer pa – če lahko računalnik prepeva ob vsakem drugem kliku z miško, zakaj mu ne bi miška zapela še česa nazaj? Tak elektronski duo bi skrhal duševno zdravje še tako trdnega človeka.

PCFOcena

- Prepeva ob elektronski pošti
- Premehki tipki, ki pogrešata še kakšno prijateljico

"Če vam piskd, kd prihajajo iz utripajoče se miške, ne parajo živcev, je to morda celo dobra ideja."

70%



→ Podrobnosti

Miška Optična
Tip priključka PS/2
Število gumbov Dva in kolesček
Na spletu
www.geniouse.com
Prodaja Harvey & Norman
Trading, (01) 585 50 00



LOGITECH MX300

11.496 SIT Logitech

Ker se vam je pravkar kolcnilo ob pogledu na ceno tega objekta poželenja, je verjetno jasno, da smo pricapliali do mišk, ki veljajo za glodalce za "zahtevnejše" uporabnike. Logitech je podjetje, ki ga morate poznati in dobro znano dejstvo je, da izdelujejo izjemno kvalitetne vhodno/izhodne naprave, med katere seveda spadajo tudi miške. Za razliko od Geniusa imajo Logitechove miške sloves robustnih naprav, ki zlepa nočejo odpovedati. Temu slovesu primerno je izdelan tudi model MX300, optični mišak klasične oblike. Da bi resnično lepo sedel v dlan, bi moral biti malenkost večji in tudi kolesček je nepričakovano trd, se pa je mogoče obojega privaditi. Klasičnima dvema gumboma dela družbo kolesček, pod njim pa ždi majhen črn gumbek, ki je namenjen preklapljanju med odprtimi aplikacijami kar z miško.

MX300 je mogoče priključiti v vtič PS/2 ali USB, namestitev pa poteka tako gladko, da je že kar neokusno, kar bi tudi pričakovali, saj je Logitech že skoraj standard na področju mišk.

Kar zadeva odzivnost je mogoče povedati samo to, da je naprava najboljše na testu. Na tem področju prekositi tudi Trustovo Ami Mouse 150T, ki ji po tem sodeč tesno sledi. Koristil bi še kak dodaten gumb, ker imamo seveda vsi radi (pa naj se še tako čudno sliši) dvoklike z enim klikom. Edina stvar, ki tej miški resnično ni v ponos, je cena, ki je precej zasoljena, ne glede na njeno kakovost. Je pa res, da boste z nakupom Logitechove miške lahko na nadaljnje investicije v tej smeri pozabili za izjemno dolgo časa.



→ Podrobnosti

Miška Optična
Tip priključka USB ali PS/2
Število gumbov Trije in kolesček
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Izid d.o.o. (01) 242 83 40

PCFOcena

➤ Gumb za preklapljanje med aplikacijami, neverjetna odzivnost
✚ Zasoljena cena, lahko bi posedovala še kak gumb

"Majhna, a robustna miška, ki ima vse možnosti, da preživi tudi vas, ne le računalnik."

87%



CORDLESS MOUSE-MAN OPTICAL

16.824 SIT Logitech

Naj kar v uvodu poverim: če si želite odlično brezžično miško, si omissite Logitecha. Ta miška je tako blizu popolnosti, da bi jo bilo treba prepovedati – kar bi se najbrž zgodilo, če bi za mnenje spraševali konkurenco. Gre za robustno miško, ki krasno sede v dlan. Stranski gumijasti ščitek, na dnu katerega se skriva stranski gumb, deluje kot majhno počivalo za palec, gumbi so ravno prav čvrsti, da po pomoti ne boste odprli tridesetih identičnih oken, pri kolesčku pa lahko še manj zgrešite. Odzivnost miške je odlična, saj je zaostanke komaj zaznati.

Žal pa ji do popolnosti le manjka nekaj drobnarij. Prva je pomanjkanje možnosti polnjenja baterij. Ob nakupu boste dobili priloženi bateriji AA, ki ju bo kar takoj potrebno zadegati v miško. Prav tako se bo potrebno oskrbeti s primerno zalogo baterij ali s kompletom akumulatorskih baterij in polnilcem, saj miš papca baterije kot za šalo. Na račun večjih baterij je miška tudi težja, zato bo uporaba zahtevala nekaj privajanja, kar pa ne bi smel biti prevelik problem. Levičarji si bodo morali omisliti posebno, njim prilagojeno izvedbo tega modela, ki pa jo je pri nas težko najti.

Tudi ta model se nima namena izneveriti Logitechovi tradiciji in s svojo robustnostjo daje občutek, da je sposoben preživeti več kot le en sam padec po tleh. Prav verjetno je, da bo tole zadnja brezžična miška, ki jo boste kupili. Če pa ne zadnja, pa vsaj zadnja iz generacije tovrstnih naprav. Če si le lahko privoščite tak izdelek za miško, vam jo lahko je toplo priporočam (če pa si želite repka in obilo akcije, pa si kar omislite model Dual Optical).



→ Podrobnosti

Miška Optična, brezžična
Tip priključka USB ali PS/2
Število gumbov Trije in kolesček
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Izid d.o.o. (01) 242 83 40

PCFOcena

➤ Odlično oblikovanje, robustnost
✚ Ni za levičarje, cena

"Najbolj udobna brezžična miška ta hip, ki pa ima temu primerno zasoljeno ceno."

91%

Miške na stopničkah

Ali: kdo je zmagal na supertestu?



Po opisih
sodeč vam je verjetno čisto jasno, katere miške iz tokratne izbire vam lahko mirne duše

priporoča. Med brezžičnimi je favorit absolutno Logitechov Cordless MouseMan Optical. Sicer zanj ne boste odšteli ravno malo denarja, a ne pozabite, da je za kvaliteto potrebno plačati in da gre za dolgoročen nakup. Po drugi strani pa naju je med miškami z repki najbolj navdušil Trustov Ami Mouse 150T Optical, ki prijetno preseneča s kroglico in dodatnim gumbom. Če bi bil še malenkost večji, bi bil prav greha vreden. Tako je pač samo vreden absolutno vsakega od tistih nekaj fičnikov, ki jih boste morali odšteti zanj. In teh fičnikov sploh ni veliko, kajne?

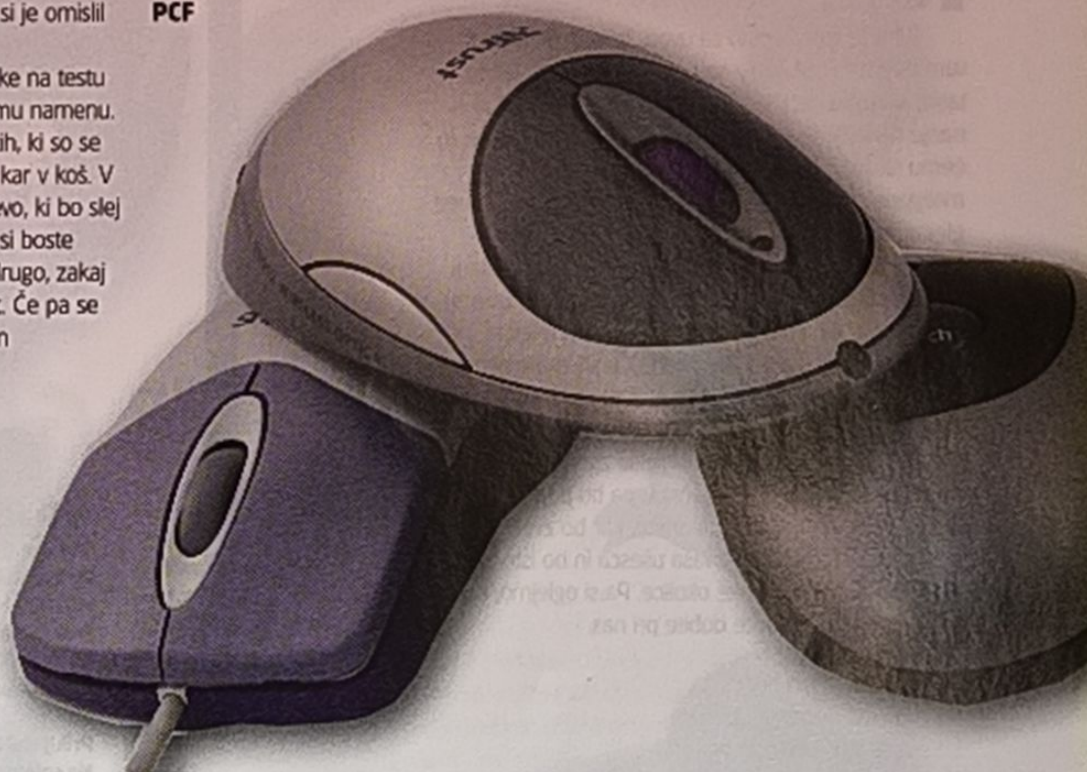
Zmagovalca sta torej znana. Kaj pa poraženci? Prvi med njimi je Labtecov sivi stvor, ki je razočaral na vsej črti, saj bi od Labteca pričakovali vse kaj boljšega, vsaj sodeč po celi paleti izjemno kvalitetnih izdelkov. Na področju mišk očitno ne blestijo. Prav tako je (žal že skoraj po pričakovanjih) razočaral Genius. Sicer je res, da se trudijo na vse pretege, a jim nekako ne uspeva narediti poštene miške, ne glede na vložen trud. Sicer se pa prične človek resno spraševati o duševnem stanju osebkov, ki si je omislil pojoči gumb na miški.

Šalo na stran – vse miške na testu so uporabne in služijo svojemu namenu. Če posedujete katero od tistih, ki so se slabše odrezale, je ne vrzite kar v koš. V vsakem primeru gre za zadevo, ki bo slej ko prej odpovedala, tako da si boste morali tako ali tako omisliti drugo, zakaj torej ne bi počakali do takrat. Če pa se čakanje izkaže za predolgo in postanete nestrpni, pa bi nekaj udarcev po steni moralo pospešiti proces.

Miško kupujte glede na lastne potrebe. Če ne potrebujete vrhunske odzivnosti in če računalnika ne uporabljate za igre ali zahtevno grafično oblikovanje, potem bo tudi najcenejši kos plastike dovolj. In dajte že enkrat izkoristiti svoje

potrošniške pravice in zahtevajte, naj vam v trgovinah izdelke pošteno predstavijo. Ne boste verjeli – odločanje je neprimerno lažje opravilo, če se z bodočim nakupom srečate iz oči v oči.

PCF



računalniški sistemi

dve leti garancije



izbor komponent po lastni izbiri



Napajalniki Enermax

svetovno priznani napajalniki

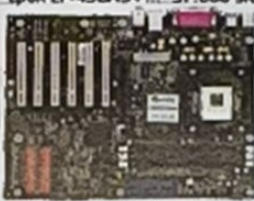
EG-365AX ActPPC... 17.640 sit
EG-365AX ActPPC+FMA... 20.160 sit
EG-465AX ActPPC... 28.200 sit
EG-465AX ActPPC+FMA... 29.760 sit



matične plošče Epox

kralj navijanja procesorjev

Epox EP-8K5A... 29.440 sit
Epox EP-8K5A+... 35.680 sit



grafične kartice Innovision

Inno3D GF4 MX440 64MB TVOUT (Geforce4 MX440)... 20.640 sit
Inno3D GF3 Ti200 64MB TVOUT (Geforce3 Ti200)... 29.280 sit
Inno3D GF4 Ti4200 64MB DVI/TVOUT (Geforce4 Ti4200)... 40.560 sit
Inno3D GF4 Ti4200 128MB DVI/TVOUT (Geforce4 Ti4200)... 46.900 sit
Inno3D Radeon 9000 64MB TVOUT (ATI Radeon 9000)... 23.040 sit
PowerMagic Radeon 9700 PRO 128MB TVOUT (ATI Radeon 9700PRO)... 110.880 sit



hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-NCu oem... 4.176 sit
6000-NCu... 6.168 sit
6000-Cu... 7.920 sit
5700D-Cu... 7.680 sit
5100NCu oem... 4.428 sit
5100NCu... 7.440 sit



ZM-F1... 996 sit
ZM-F2... 1.320 sit

Fan Mate 1... 828 sit

ZM17-Cu... 5.520 sit

VGA Hladilnik



Z veseljem vas obveščamo, da je podjetje Mlacom dne 16. septembra preselilo poslovanje na novo lokacijo, kjer so tako strankam kot zaposlenim na voljo veliko večji prostori kot doslej!



ohišja Chieftec

midi (serija C5601) big (serija C52001)

črn... 17.880 sit
moder... 20.760 sit
srebrn... 19.920 sit
črn... 24.360 sit
moder... 26.200 sit
srebrn... 26.280 sit



mlacom d.o.o.
Drenikova 36, Ljubljana
T:01/5008775 F:01/5008777
prodaja@mlacom.si http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!

MULTIMEDIJSKE SLUŠALKE

Ko se želite tesno povezati z zvokom, ki ga proizvaja vaš računalnik, potrebujete poštene slušalke.

Tukaj je torej mesto za uvod. To vem. In kaj naj vam napišem? Slušalke so uporabna zadeva. Če so taiste slušalke večpredstavnostne sorte (beri: če je nanje nameščen še mikrofoni), so še bolj uporabne. In čemu služijo? Z dobrimi slušalkami si boste skurili možgane med igranjem česa hudo grozljivega ali med gledanjem filmov preko računalnika, če pa aktivno uporabite še mikrofoni, lahko z neumnimi komentarji skurite potrpljenje tistega na drugi strani žice, povrh vsega pa lahko krepko oklestite račun za telefon.

Kaj torej iskati pri slušalkah? Če jih imate namen uporabljati le za občasen klepet z znancem iz Avstralije, si lahko omislite take, ki imajo le eno samo slušalko in mikrofoni. Če pa si želite zgoraj omenjenega kurjenja možganov, pa bo potrebno poseči po čem bolj kompaktnem, kar bo zvok usmerjalo neposredno v vaša ušesa in bo istočasno blokiralo neželene zvoke okolice. Pa si oglejmo, kaj lahko za svoje denarce dobite pri nas.

Barbara Banovič



→ Podrobnosti

Slušalke Obojestranske
Frekvenčni obseg slušalk 40 - 16.000 Hz
Frekvenčni obseg mikrofona 20 - 20.000 Hz
Občutljivost mikrofona 62 dB
Priključni kabel 2 m
Na spletu www.usblaster.com
Prodaja Acord-92, (01) 583 72 30

Hansol ... mora bit'!



920P
19" FST zaslon
velikost pike: 0,26
max. resolucija:
1600 x 1200 / 75Hz
optimalna resolucija:
1280 x 1024 / 85Hz
TC099

59.900,00 SIT



720ED
17" DynaFlat zaslon
velikost pike: 0,20
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60Hz
optimalna resolucija:
1024 x 768 / 85Hz
TC099

42.900,00 SIT

3 leta garancije



Distribucija:
BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Lj-BTC: 01/587-35-73
Lj-Rudnik: 01/420-25-60
Maribor: 02/320-39-36
Jesenice: 04/583-28-84
BOF - Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina:
www.powerplus.si
KRAJNIK d.o.o.
Škofja Loka: 04/502-00-00
TEAL d.o.o.
Laško: 03/734-00-70
HARVEY NORMAN
Ljubljana: 01/585-50-00

MEDIA SVET
Ljubljana: 01/560-41-59
Lj-City Park: 01/520-49-32
Maribor: 02/330-42-03
Kranj: 04/201-49-90
Nova Gorica: 05/330-45-00
COMING
Trgovine in franšize
MENTIS
Dravograd: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897 68 50

US BLASTER USB 360

3.312 SIT US Blaster



Kar za začetek naj povem, da so te slušalke nesporne zmagovalke testa.

Krasno oblikovane, s podloženim naglavnim lokom in mehko podloženo ušesno školjko, ki se kot ulita prilaga ušesu, proizvajajo čist zvok v celotnem zvočnem spektru, ki ni popačen niti pri večji jakosti. Mikrofoni je nameščen na gibljivo vodilo, da ga lahko namestite po lastnih željah. Na priključnem kablu je nameščen potenciometer za nastavljanje jakosti, na njem pa boste zaman iskali gumb za vklop oz. izklop mikrofona, kar je nesmiselna pomanjkljivost, saj boste morali mikrofoni vsakič znova izklapljati v sistemskih zvočnih nastavitvah.

Kot sem že povedala, slušalke izjemno lepo objamejo glavo, ušesne školjke so dovolj velike, da bodo v celoti objele še tako velika ušesa in odlično dušijo zvoke iz okolice. Ne glede na glomaznost pa slušalke niso pretežke in jih boste na glavi komajda čutili. Če k temu prištejemo še skorajda absurdno ceno, je nakup več kot smiseln.

➤ Odlični zvok, sanjske ušesne školjke
➤ Ni gumba za izklop mikrofona

"Oblika, kvaliteta in cena govorijo same zase."

90%

→ TRUST 410 BASS

Slušalke Obojestranske
Frekvenčni obseg slušalk 40 – 20.000 Hz
Frekvenčni obseg mikrofona 20 – 16.000 Hz
Občutljivost mikrofona 60 dB
Priključni kabel 2,5 m
Na spletu www.trust.com
Prodaja Medis d.o.o. (01) 589 617



→ EDNET TALK!

Slušalke Enostranske
Frekvenčni obseg slušalk 20 – 20.000 Hz
Frekvenčni obseg mikrofona 30 – 16.000 Hz
Občutljivost mikrofona 60 dB
Priključni kabel 2,2 m
Na spletu www.ednet-ag.com
Prodaja Harvey Norman, (01) 585 50 00



→ LABTEC AXIS-502

Slušalke Obojestranske
Frekvenčni obseg slušalk 20 – 20.000 Hz
Frekvenčni obseg mikrofona 100 – 16.000 Hz
Občutljivost mikrofona 59 dB
Priključni kabel 2,5 m
Na spletu www.labtec.com
Prodaja Harvey Norman, (01) 585 50 00



→ US BLASTER USB 390

Slušalke Enostranske brez naglavnega loka
Frekvenčni obseg slušalk 20 – 20.000 Hz
Frekvenčni obseg mikrofona 20 – 20.000 Hz
Občutljivost mikrofona 58 dB
Priključni kabel 2 m
Na spletu www.usblaster.com
Prodaja Acord-92, (01) 583 72 30



TRUST 410 BASS

7.600 SIT Trust

Robustnost slušalk vam pove, da jih ne boste kmalu prisiljeni zamenjati. Z usnjem obložen lok in ušesne školjke to misel le potrdijo. Slušalke posedujejo še eno zanimivost – ojačevalnik basov, ki je nameščen kot potenciometer na kabel. Zadeva ojača nizke tone, in sicer tako, da slušalke malenkost vibrirajo. Zvok v igrah je zato bolj realističen, je pa res, da stvar sčasoma postane moteča. Moteče je tudi dejstvo, da je potenciometer težek kot hudič, ne premore pa gumba za izklop mikrofona!

- Vklapljanje ojačevalnika basov na potenciometeru
- Težke, ni gumba za izklop mikrofona

"Dobre slušalke, a čudi da ne premorejo gumba za mikrofona."

86%

LABTEC AXIS-502

8.090 SIT Labtec

Gre za kvalitetne slušalke z izjemnim mikrofonom na gibljivem vodilu. Ušesne školjke so obložene s penasto gumo, so pa ravno tako velike, da pokrivajo samo uho. Zvok je čist v vseh zvočnih spektrih in vseh jakostih, ki so jih moja ušesa še prenesla, je pa res, da dušenje zvokov iz okolice ni tako temeljito kot pri robustnejših modelih. Potenciometer na kablu pa ima, poleg gumba za spreminjanje jakosti, tudi tako pogrešani gumb za vklop in izklop mikrofona.

- Lahke, gumb za vklop in izklop mikrofona
- Cena ni ravno navdušujoča

"Sicer odlične slušalke, ki jih kazi visoka cena."

82%

EDNET TALK!

3.390 SIT Ednet

Enostranski model, kar pomeni, da imajo le eno samo slušalko in mikrofona. Seveda je jasno, da ena slušalka ne ponuja zvočnih užitkov, kot dve, je pa res, da nas je veliko, ki slušalke uporabljamo le za čvekanje preko interneta, za kar zadostuje. Model svoje delo dostojno opravi – gre za povprečne slušalke za povprečno ceno. Ušesna školjka ni moteča, zvok je pri višjih jakostih malce popačen, mikrofona pa ne bi dala zlate medalje, je pa uporaben. Malo denarja...

- Lahke, mehko obložena ušesna školjka
- Drugi del naglavnega loka je moteč

"Za občasen čvek preko interneta ne potrebujete več."

76%

US BLASTER USB 390

1.728 SIT US Blaster

Še en enostranski model, ki pa si zasluži nagrado za najbolj srčkane slušalke. Po samem izgledu sodeč bi sodili, da gre za hudo povprečen izdelek, pa bi se grdo zmotili. Slušalka proizvaja odličen zvok, je pa res, da ne duši zvokov iz okolice. Če med igranjem ne izklopite zvočnikov, boste Rogerja Wilca izkoristili do obisti, saj vas slušalka sploh ne bo motila. Za internetne čveke pa je več kot dovolj. Seveda avdiofilni pozabite na zadevico.

- Izjemen mikrofona, lahka in nemoteča
- Ozka namembnost

"Če bi bile brezžične, bi gledali v popolnost za internetne čveke."

85%



NIKON COOLPIX 4500

220.000 SIT Nikon

Veste, Nikon 4500 ni le popolnoma vsakdanji fotoaparati s seksi vrtljivim vratom na sredini. In Nikon 4500 nima kakovostne slike le zaradi štirih megapikselov in 4x optičnega zooma (ekvivalent klasičnemu 38-155 mm zoomu). Nikonov nov algoritem za procesiranje slik naj bi poskrbel za izredno kakovost fotografij in popolno reprodukcijo barv preko celotnega barvnega spektra in natančno to smo tudi uspeli iztisniti iz naše testne kamere.

Vendar pa se 4500 ne ponaša le s kakovostnimi slikami, saj se njegovo pomično telo iz magnezijeve zlitine vrti okrog centra, zato se boste tudi sami brez težav znašli v objektivu. Način slikanja so še toliko bolj vsestranski, saj je na voljo kar 16 scenjskih načinov, od notranje zabave in nočnega portreta, do sončnega zahoda, bližinskih posnetkov in pomoči pri ustvarjanju panorame. Odlični razpon nastavitve beline pomaga pri naravnem izgledu barv v vseh pogojih osvetljevanja.

In tudi ko se boste poglobili v fotografijo, boste ugotovili, da Nikonu ne zmanjka možnosti. Seveda zmora popolnoma samodejni način, vendar tudi način za prioriteto zaslonke in odprtost, hitrosti zaslonke pa segajo od impresivno dolgih 8 sekund do neverjetno hitrih 1/2300 sekunde. Tudi zmognosti samodejnega fokusiranja so boljše kot pri ostalih, saj premore senzor s petimi področji fokusiranja in tako lahko sami določite, na kateri del scene se želite osredotočiti.

Edina zamera je, da 4500 ni mogoče priključiti na električno omrežje, vendar pa dobite akumulatorske baterije, ki zdržijo okoli 100 minut. Kakovost slike je tokrat na prvem mestu – in ta je odlična. **Matthew Richards**



→ Podrobnosti

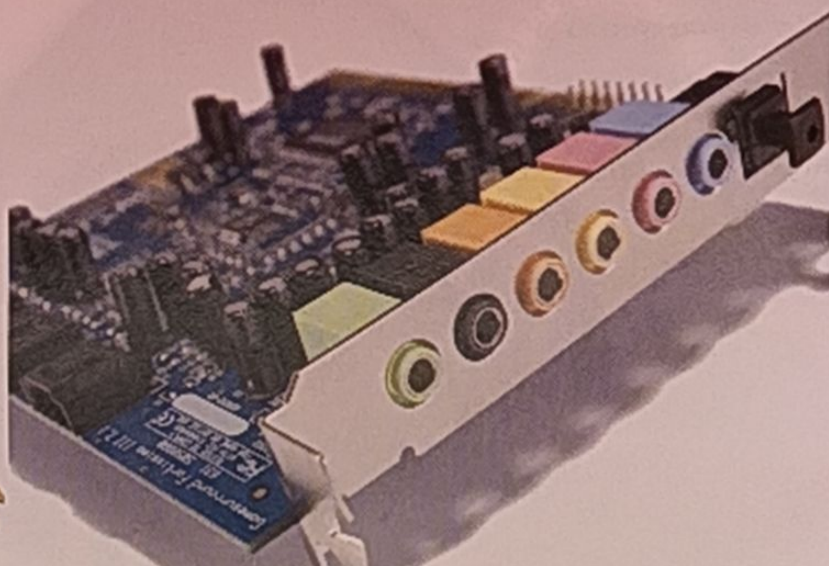
Največja velikost slike
2.272 x 1.704 pikselov
Medij 16 Mb CompactFlash
Največje število posnetkov
229 na 16 Mb
Optični zoom 4x (38-155 mm)
Digitalni zoom 4x
Scenski načini 16
Programski načini P, A, S
Baterije 100 min
Na spletu www.nikon.com
Prodaja Grafo d.o.o., (01) 433 73 92

PCFOcena

✓ Odlična kakovost slike, briljantna vsestranskost
✓ Baterijo je potrebno odstraniti, da bi jo napolnil

»Ni najcenejši aparat s 4 megapiksli, a je zato kakovost slike več kot odlična.«

90%



GAMESURROUND FORTISSIMO III 7.1

19.000 SIT Hercules

Morda se sprašujete, ali gre za tipkarsko napako ali pa se je Herculesu zmešalo, da nam želi prodati zvočno kartico z izhodi za osem zvočnikov? Ravno, ko smo se navadili na prostorski zvok 5.1, je Dolby vse skupaj razvel s standardom Dolby Digital EX, ki prostorski zabavi prida še dva zvočnika. Z EX združljivi Fortissimo III tako ponuja osemkanalni zvok: dva sprednja, center, dva para prostorskih zvočnikov in seveda ločen nizkotonec. Torej, naj se navdušujete nad filmi, glasbo ali igrami, bi moral rezultat biti izreden, kaj?

V praksi je Fortissimo impresiven, vendar ne izjemen. Igre in DVD-ji, ki ne podpirajo novega standarda Dolby Digital EX – v tem trenutku skoraj vsi – so le malenkost izboljšani in razliko boste le težko opazili. In če se boste s svojim sistemom 5.1 nekoliko poigrali, lahko dosežete podoben učinek – preprosto zadnja zvočnika še bolj oddaljite enega od drugega. Kakor koli že, zvok je pri novem standardu po kanalih razdeljen enkratno, zvok je oster, s primernim basom in visokotenci, ki so ravno pravi – jasni in ne preveč agresivni.

Poleg izhodov za štiri serije zvočnikov (eden je lahko v vlogi izhoda za slušalke), ima Fortissimo še digitalni izhod S/PDIF, vrata za igralno palico/MIDI (ki, čeprav ni kartica PCI, zahteva ločeno razširitevno mesto v ohišju) ter običajna priključka za mikrofonski in neopačen signal. Če imate primerne zvočnike in ste pripravljeni počakati nekaj časa, da se standard Digital EX razširi in dobi podporo, potem stvar zveni super. Vendar pa za predvajanje običajne glasbe, gledanje filmov in igranje iger na stereo ali štirih zvočnikih, ne ponuja nič več od običajne kartice SB Live!.

Gary Marshall



→ Podrobnosti

Vrsta PCI (priključek za igralno palico zahteva še dodatno rezo)
Priključki 4x zvočniki (četrti je tudi v vlogi priključka za slušalke), vhod za mikrofonski in neopačen signal, izhod S/PDIF
Priloženo programje
PowerDVD Pro EX, Yamaha XG Player, Hercules MediaStation II, Acid Xpress
Podprti standardi
DirectSound 3D, EAX 1.0 in 2.0, Dolby Surround, Dolby Digital, Dolby Digital EX
Na spletu
www.hercules.com
Prodaja JAE d.o.o., (01) 586 62 00

PCFOcena

✓ Dobra kakovost zvoka
✓ Dolby Digital EX še ni razširjen

»Poceni pot do najsodobnejše prostorske tehnologije, vendar s kopico zvočnikov.«

82%



PANASONIC DVD-RV32

62.500 SIT Panasonic

Od predvajalnika DVD sicer pričakujemo, da bo opravljal svojo osnovno funkcijo, torej predvajal DVD filme vendar nas občasno navduši izdelek, ki za sorazmerno nizko ceno ponuja nekaj več.

Najprej pohvalimo Panasonicovo lepo oblikovanje s srebrnim kovinskim finišem in svetlo modrim prikazovalnikom. Navigacijska plošča ponuja preprost dostop do funkcij za previjanje videa in preskakovanja poglavij – in to celo za faktor 200x. Tudi sam daljinski krmlilnik je izdelan spodobno, kot se pač spodobi za »pravi« predvajalnik: vsi gumbi so primerno razmaknjeni in dovolj visoki, tako da so nenamerne napake skorajda nemogoče. Video lahko do televizorja ali projektorja speljete preko kompozitnega, RGB ali S-Video izhoda, medtem ko analogni zvok napeljete iz stereo/nizkotonskih priključkov, digitalni prostorski zvok (Dolby Digital/DTS) pa preko optičnega vmesnika.

In zakaj za vrha nas je DVD-RV32 tako navdušil? Za začetek se ustavimo pri zaslonskem meniju, ki so ga oblikovali tako, da je povsem preprost za uporabo, istočasno pa ponuja pravi nastavitveni paradiz. Video je kakovosten, čeprav recimo med funkcijami manjka progresivno pregledovanje, ampak očitno so morali pri Panasonicu nekaj žrtvovati, če so hoteli za dobrih 60 tisočakov ponuditi nekaj izjemnega: podporo digitalni glasbi MP3 in WMA. Navigacija po glasbenih datotekah je prava poslastica, saj je na zaslonu naenkrat prikazan seznam desetih datotek, katerih imena so lahko dolga do 32 znakov, k običajnim možnostim predvajanja pa je potrebno pristeti še programirani način za 32 datotek.

Boštjan Uršič



→ Podrobnosti

Podprti formati DVD, VCD, SVCD, CD audio, MP3 in WMA

Video izhodi kompozitni, RGB, S-Video

Audio izhodi optični, kompozitni, nizkotonski

Dimenzije 430 x 247 x 74,5 mm

Teža 2,4 kg

Na spletu www.panasonic.de

Prodaja Aroba d.o.o., (01)

548 48 48



POCKET LOOX 600

195.800 SIT Fujitsu-Siemens

Pa smo jih dočakali – PocketPC-je z Intelovim novim procesorjem Xscale, Pocket Loox 600 uporablja najmočnejši procesor nove generacije, s taktom 400 MHz. Gre za procesor serije PXA250, katerega integrirani krmlilniki za LCD zaslon in razširitvene kartice zagotavljajo manjšo porabo energije, med drugim pa se po potrebi upočasnijo celo procesor sam. Čeprav gre za prvi dlančnik novega vala, pa je koncept star – gre za Siemensov princip konvergence med napravami PDA in mobilnimi telefoni, ki se je pričel z neimpresivnim SX45.

Kljub impresivnim tehničnim specifikacijam pa nismo zaznali vidne pospešitve pri izvajanju aplikacij, zato je integracija novega Intelovega šprinterja čisto akademska tema. Glavni krivec za to je Microsoft, ki še ni optimiziral operacijskega sistema za novo strojno opremo, medtem ko 12 ur delovanja z eno polnitiavo baterije ni nekakšno izboljšanje glede na PocketPC-je »prejšnje« generacije. No, če pa ste vojni dopisnik v Afganistanu in nikjer ne najdete električne vtičnice, vam bo v pomoč še druga litij-ionska baterija. V krajih, ki niso v kameni dobi, pa dobro dene integriran modul Bluetooth, ki omogoča brezžično povezovanje z internetom oziroma z računalniškim omrežjem. Pocket Loox lahko uporabljate tudi kot diktafon, vendar so žal zato posnetki nizke kakovosti.

Pocket Loox 600 je torej dober nadomestek za dlančnike generacije PocketPC 2002, vendar zaenkrat razlike v delovanju aplikacij ne boste zaznali. Zato pa poseduje peresno lahkost, prijetno oblikovanje in predvsem razširljivost. Veseli me tudi, da se je končno nekdo odločil izdelati bazno postajo, ki ne dopušča nobenega dvoma o tem, pod kakšnim kotom je treba vstaviti dlančnik – vendar vodila, ki to omogočajo, predvidevajo malce visok kot za branje besedil. No ja, popolnosti ni.

Boštjan Uršič



→ Podrobnosti

Procesor Intel PXA250 s 400 MHz

Ločljivost zaslona 240 x 320

RAM 64 Mb

ROM 32 Mb

Priključek USB 11

Brezžična povezava IrDA, Bluetooth

Čas avtonomije 300 h

Operacijski sistem Microsoft PocketPC 2002

Prodaja Sting d.o.o., (01)

524 60 33

PCFOcena

»Odlični daljinski krmlilnik, podpora digitalni glasbi
»Ne podpira progresivnega pregledovanja

»Vprašajte se že enkrat, ali ni že napočil skrajni čas za nakup pravega predvajalnika DVD?»

86%

PCFOcena

»Impresivna strojna oprema, modul Bluetooth
»Strojna oprema je neizkoriščena, slab mikrofoni

»Pocket Loox 600 je korak v pravi smeri, toda tako kot vse prve, ga je mogoče izboljšati.«

84%

→ Podrobnosti

Kapaciteta 64 Mb

Vmesnik USB

Podprti formati MP3, WMA

Elektrika AA baterija, USB (ko je povezan na PC)

Izhod za zvok Stereo slušalke

Dimenzije 73 x 35 x 16 mm

Teža 28 g brez baterij

Razmerje med signalom in hrupom >90 dB

Frekvenčni razpon 20 Hz – 20 KHz

Na spletu

<http://europe.creative.com>

Prodaja Eventus

Computers, (01) 200 35 00



CREATIVE MUVO

35.000 SIT Creative Labs

Če boste kadar koli imeli takšno srečo, da boste lahko obiskali naše zaprašene pisarne, boste najprej opazili (poleg Boštjanovih dolgih las in brade) neskončne kupe USB palčic flash. V zadnjih mesecih nam jih je ostalo kar precej – nekaj centimetrov dolge palčice, na katere je moč zapisati od 4 Mb do 1 Gb podatkov. Ker smo povsem zadovoljni z enotami CD-RW, so nam nekako odveč. Creative MuVo, veliko modro-belo upanje digitalne glasbe, je očitno še en predstavnik teh peklenskih stvarčic, le da ima baterijo in izhod za slušalke.

Prav zaradi tega razloga je res fantastičen in tako lastnoročno maščuje vse USB pomnilniške naprave, ki so prišle pred njim. Gre za najmanjši predvajalnik glasbe na planetu, ki lahko vskladi do dve uri glasbe in se za takšno majhno napravo ponaša z izredno kakovostjo zvoka.

Ceneni jastog

Snemanje in brisanje glasbe je neverjetno preprosto – MuVo razprite kot cenene gostilniškega jastoga in ostane vam polovica, ki vsebuje baterijo ter polovica s priključkom USB, ki hlepi po priključitvi na PC. Sedaj vam ostane le še to, da nanj presnamete datoteke MP3 ali WMA – v Raziskovalcu se prikaže kot odstranljivi diskovni pogon. Žal potrebuje gonilnike, zato na računalnikih svojih kolegov ne boste tako zlahka puščali glasbenih daril – kar je pravzaprav škoda, saj tako na prijateljevem trdem disku ne boste mogli pustiti obremenilnih dokazov, da je ljubitelj skupine Game Over.

Druga slabost je hitrost – četudi je naprava priključena na vmesnik USB 2.0, jo boste polnili 7

minut. Ker boste glasbo hitro menjavali, je to le malce pretirano. Vendar bomo že preživeli. Tekali smo namreč naokrog s Creativovim Jukeboxom 3, ki vskladi do pošastnih 20 Gb podatkov in tako se nam rane še vedno poznajo. Tole zadevščino pa lahko spravite v žep ali pa si jo s priloženo vrvico obesite okoli vratu med tekom, pa se vam ni potrebno bati, da bo glasba preskakovala.

Paradiž gumbov

Izostanek zaslona sicer objokujemo, saj si lahko le predstavljate, kateri »štikl« se vrtil in koliko skladb je še ostalo, vendar je zato na voljo kopica gumbov za nadzor, najbolj uporabna pa je funkcija »repeat«, s katero MuVo dopoveste, naj glasbo preigrava, dokler ne zmanjka soka v baterijah. Z eno samo baterijo AA bo naprava vzdihovala okoli 12 ur, kar nakazuje na prednost naprav brez pomičnih delov. Z nestrpnostjo pričakujemo 20 Tb model. **PCF**

PCFOcena

✓ Majhen, odlična kakovost zvoka

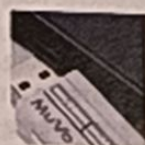
✓ Nima zaslona, počasno snemanje, nizka kapaciteta

»Medalja sicer ni bleščeča zlata, a menimo, da si jo zaradi tehničnih inovacij le zasluži.«

92%

Nomadsko življenje

Skozi daljnogled na drugi strani ribnika



Ravno ko smo naše kremplje zasadili v 64 Mb MuVo, naši prijatelji v ZDA že uživajo v 128 Mb

različici. Zaenkrat še ne vemo, ali se bo večjemu bratu uspelo prebiti na našo stran – verjetno je odvisno od uspešnosti prodaje šibkejših različic. Zato pa vemo, da MuVo temelji na pomnilniški tehnologiji, ki sega do gigabajta, zato je prihodnost nedvomno svetla. Na MuVo z 1 Gb bi bilo mogoče stisniti do 30 ur glasbe, kar bi resnično sprožilo revolucijo v industriji predvajalnikov MP3. In še ena zanimivost – v ZDA MuVo poznajo kot Nomad, a ga moramo zaradi dolgočasnih zakonov o intelektualni lastnini na starem kontinentu preimenovali, pa čeprav smo prejšnji Creativov predvajalnik bežno poznali tudi pod tem imenom.



ASUS P4PE

59.900 SIT Asus

Nov veter veje na tržišču osnovnih plošč, saj nam je Intel polepšal jesen z izdelavo novih naborov čipov za procesorje Pentium 4. Novi nabori se imenujejo I845PE, I845GE in I845GV. Slednja posedujeta integrirano grafiko (GE vam ponuja tudi vodilo AGP za nadgradnjo), toda nam je bolj zanimiv I845PE. Le-ta ponuja nadgradnjo dosedanjih Intelovih naborov, ki podpirajo pomnilnik DDR z možnostjo DDR333. Asus ni spal in kaj kmalu je na uredništvo prispel njihov izdelek, ki se imenuje P4PE. Preprosto.

Če obstaja popolna ponudba na področju osnovnih plošč, potem je to P4PE. Tej plošči manjka namreč le še privlačna plavalaska, ki bi vam prinesla pivo in masirala stopala. Pa začnimo. Že omenjena podpora DDR333 procesorjem Pentium 4 (Northwood in Willamette, se razume), USB 2.0, ATA100 in 4x AGP so lastnosti, ki izvirajo iz samega nabora čipov. Razširitvena mesta za pomnilnik so tri, najdemo pa še šest rež PCI (ena od teh je obarvana modro in poimenovana Asus BlueMagic – namenjena Asusovim dodatnim karticam). Sedaj pa pridejo na vrsto priborji. Najprej je tu krmilnik FireWire, ki gosti dve vtičnici. Nadalje najdemo krmilnik RAID, kjer glavno delo opravlja Promiseov čip. Novost tu je možnost gigabitne mrežne kartice, torej nadgradnja stare 10/100 Mbit kartice v novo 1000 Mbit. Kot da to ne bi bilo dovolj, so pri Asusu namestili na ploščo še krmilnik SerialATA, tako da poleg standardnega krmilnika ATA100, zajetega v ICH4, in dodatnega krmilnika RAID, ki podpira ATA133, dobimo še možnost priklopa diskov SerialATA.

Torej, po vsem tem dolgem seznamu vam je lahko jasno, da je ponudba te osnovne plošče izjemna. Še potrebujete kaj več? Morda le plavalasko iz uvoda, kajti vse ostalo dobite tu.

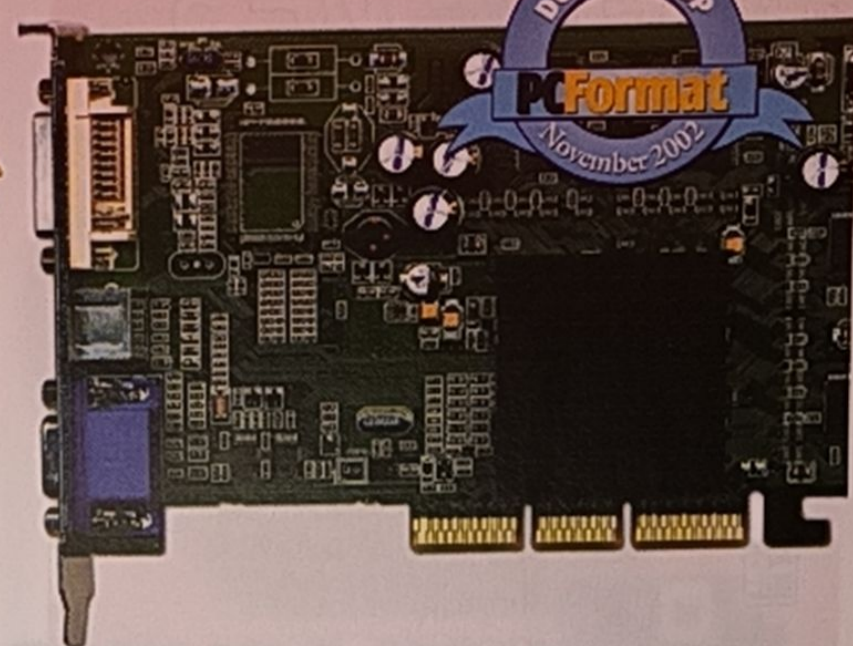
Andrej Potočnik

PCFOcena

➤Dodatne opreme, ni potrebe po dodatnih nakupih
⚡Kje je bjonda?

"Vse kar potrebujete, je ta plošča. Vse kar potrebujete, ima ta plošča."

90%



ATLANTIS RADEON 9000 PRO

32.256 SIT Sapphire

Dobro, R300 je končno na tržišču in računalniške revije ga opisujejo kot božjo mast. Zakaj pa tudi ne, saj so zmogljivosti res impresivne, predvsem pa se nam zdi, da je prišel čas da se tudi ATI-ju malce odkupimo za božansko propagiranje GeForce4. Toda, morda obzorje ni tako jasno – NV30 naj bi izšel že čez mesec in če je nVidiinim pamfletom mogoče verjeti, potem se Radeonovih 15 minut slave že izteka.

Prav zato bo marsikdo omahoval z nakupom modela 9700. Ampak, če potrebujete takojšnjo nadgradnjo kakšne starike kartice, potem z Radeonom 9000 Pro ne morete zgrešiti. Kartica je zasnovana okrog čipa RV250 s taktom 275 MHz, pa tudi pomnilniško vodilo s 64 Mb DDR RAM deluje na enaki frekvenci. Pomnilniški čipi so Hynixovi, njihov dostopni čas pa znaša 3.6 ns. Za razliko od polnokrvne različice R300 je Radeon 9000 Pro »le« AGP 2x/4x. Tako kot prejšnji mesec opisan FIC-ov AT009, se je tudi Sapphire odločil za ATI-jevo referenčno oblikovanje brez večjih odstopanj.

Vsekakor je razveseljivo, da v razredu 30 tisočakov lahko končno kupimo popoln pospeševalnik, združljiv z DirectX 8.1. Ker je ATI-jev model neposreden konkurent GeForce4 MX 440, nas zanima, katero kartico bi priporočili. Odgovor je na dlani: Radeon 9000 Pro! Gre za z DirectX 8.1 popolnoma združljivo kartico, ki ima poleg vertex senčnikov še namenski pixel senčnik. Še boljša stvar pa je, da ima 9000 Pro štiri cevovode za piksele, zato je njegova hitrost zapolnjevanja veliko večja od najmočnejšega GF4 MX 460 – 1100 Mpikselov/s proti 600 Mpikselov/s. V 3Dmarku pa Radeon konkurenta dobesedno odpihne.

Boštjan Uršič



➔Podrobnosti

Procesor RV250
Takt jedra 275 MHz
Količina pomnilnika 64 Mb
Takt pomnilnika 275 MHz
Hitrost 3Dmark 2001 SE 7283
Hitrost UT2003 67.8
Na spletu
www.sapphire.com
Prodaja Acord-92 d.o.o.,
(01) 583 72 30

PCFOcena

➤Cena, hiter pomnilnik, izhod DVI
⚡Ne podpira mehčanja Multi-Sampling

"Pravi šampion delavskega razreda – imamo pred seboj novega Lenina?"

88%

845 **GIVE ME 5** 33

533 MHz



Matične plošče

- Socket A
- MS 745 ULTRA SIS745 DDR333
 - MS KT3 ULTRA2-DR VIA KT333 DDR333
 - MS KT4 ULTRA-BSR DDR400
- Socket 478
- MS 645 ULTRA SIS645 DDR
 - MS 845 ULTRA AR
 - MS 845MAX2 BLT RAID/USB 2.0/LAN/BLUETOOTH
 - MS 845MAX2-L DRAE/LAN/USB 2.0

36 mesecev garancije

Grafične kartice

- AGP- GeForce2MX 400 64MB TV out
- AGP- GeForce4MX 420-T 64MB DDR TV out
- AGP- GeForce4MX 440-T 64MB DDR TV out
- AGP- GeForce4MX 460-VTP 64MB DDR TV in/out
- AGP- GeForce4TI 4200-TD 64MB DDR TV out
- AGP- GeForce4TI 4400-VTD 128MB DDR TV in/out
- AGP- GeForce4TI 4600-VTD 128MB DDR TV in/out

36 mesecev garancije

TV tunerji

- PGI TV8500/8500A
- MPEG-4, DVB-T

36 mesecev garancije

Optične enote

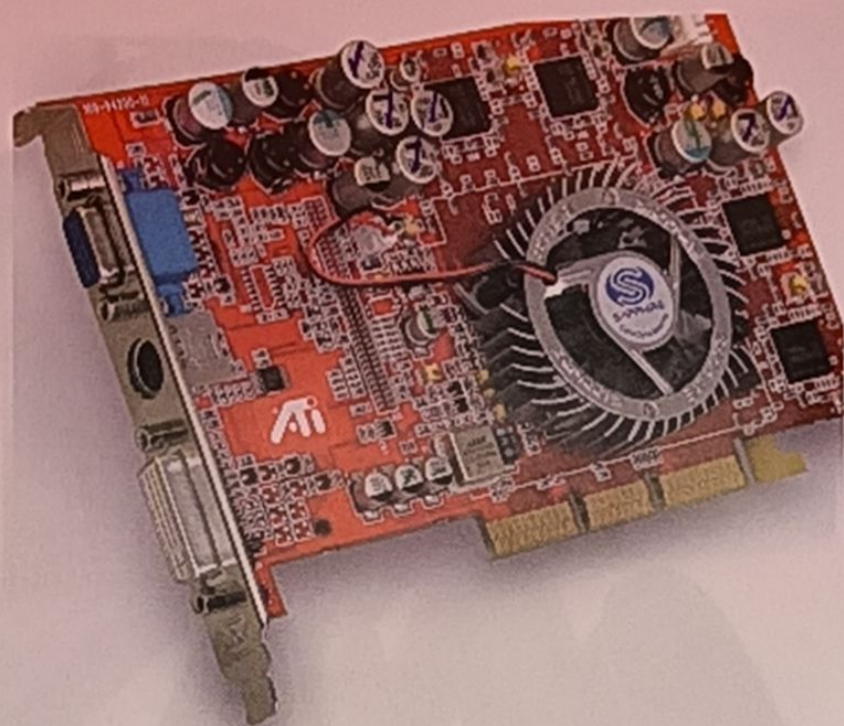
- MS-B152 CD-Rom 52x
- MS-B216 DVD-Rom 16x
- MS-B340 CD-RW 40x12x48
- MS-B348 CD-RW 48x12x48

24 mesecev garancije

MSI
www.msi.com.tw
Link to the Future
www.msi-slovenia.com

E-misja d.o.o., Kamnik, tel.: 01 830 35 30, www.e-misja.si
IZO d.o.o., Jesenice, tel.: 01 242 83 48, www.izo.si
JAE d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 589 62 00, www.jae.si

ABAKUS TRADING d.o.o., Zavrca, tel.: 04 236 86 50, ANNI d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 583 99 99,
Az Net d.o.o., Mengel, tel.: 01 729 12 63, BIROSTROJ Computers d.d., Maribor, tel.: 02 252 38 91,
COMCOM d.o.o., Idrija, tel.: 05 372 20 20, COMPJING, Sevnica, tel.: 07 816 02 60,
ENIAC d.o.o., Nova Gorica, tel.: 05 333 35 55, EVENTUS COMPUTERS d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 200 35 00,
MILACOM d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 283 93 15, RICH Computers, Dolenjske Toplice, tel.: 07 306 68 50,
TEAL d.o.o., Laško, tel.: 03 734 00 70, VIZUAL d.o.o., Tilen, tel.: 02 579 1650



ATLANTIS RADEON 9700 PRO

119.000 SIT Sapphire

ATI je očitno le spoznal, zakaj je pokojni 3dfx spustil dušo. Da, bistvo je v OEM partnerjih, ki izdelujejo kartice na osnovi čipa, katerega izdelava matično podjetje in so pomemben člen v maslinariji, ki mora obstajati, če želite uspeli na tržišču grafičnih kartic. ATI je torej izbral skupino partnerjev, ki bodo prodajali Radeone s tako željenim logotipom »Powered by ATI«, med skupino uglednih podjetij pa se je znašel tudi Sapphire, ki je družina nekdanjih strokovnjakov STB/3dfx.

V prejšnji številki ste lahko prebrali primerjalni test vrhunskih grafičnih kartic. Andrej je tedaj ugotovil, da nov čip »raztura«, sedaj pa smo v roke dobili še Sapphireov izdelek, ki je za kakšnih 20 tisočakov dražji od FIC-ovega AT010. Specifikacije so pravzaprav iste: imamo čip Radeon 9700 s taktom 325 MHz, 128 Mb pomnilnika DDR tiktaka s 310 MHz (620 MHz), VGA, S-Video in DV-I izhod ... Pravo ATI-jevo referenčno oblikovanje, zato se moramo vprašati, zakaj bi odšli več za kartico, ki je praktično enaka FIC-ovemu modelu? Zaradi boljšega delovanja? Hja, 3Dmark prikaže le za mikron boljše rezultate, pa tudi v UT 2003 so rezultati praktično enaki.

Ker o kartici torej ne moremo povedati nič novega, naj razčistimo nejasnosti, ki so zaradi prostorske stiske morda ostale po testu v prejšnji številki. Radeon 9700 je kartica za vodilo AGP 8x, torej se podatki med AGP vodilom in Northbridgom pretakajo s hitrostjo 2,1 GB/s. Ali to nakazuje na slabe zmogljivosti na vodilu AGP 4x? Brez skrbi, kartica je združljiva s starejšim standardom, obenem pa razlike sploh niso tako presunljive kot bi si mislili – v UT 2003 le za borih 5 %. Mar že čakamo na Doom III?

Boštjan Uršič



→ Podrobnosti

Processor R300
Število tranzistorjev 110 milijonov
Takt jedra 325 MHz
Količina pomnilnika 128 Mb
Takt pomnilnika 310 MHz (620 MHz)
Hitrost 3Dmark 2001 SE 14372
Hitrost UT 2003 1431
Na spletu
www.sapphire.com
Prodaja Acord-92 d.o.o.,
(01) 583 72 30

PCFOcena

➤ Radeon 9700 Pro je glavni
➤ Malce draga zadeva, se vam ne zdi?

»Se en Radeon 9700 Pro – torej odlična kartica, le malce draga.«

87%



NOKIA 7650

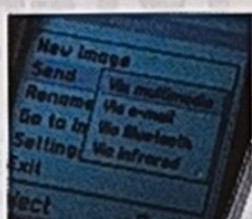
180.000 SIT (90.000 SIT Simobil) Nokia

Konvergenca: težko je reči, ali gre za Sveti Gral ali Pandorino skrinjico računalniške industrije. Do danes je pokazala samo to, da ljudje obupno želijo stlačiti telefone v vse, kar posedujejo, pa naj bo to dlančnik, predvajalnik MP3, pecivo ali hišni ljubljencek. Sedaj smo torej dobili kamero, v katero je vtaknjen telefon (ali obratno, pač odvisno od tega, na kateri strani prepira o kuri in jajcu ste).

Dobra novica je ta, da je Nokia kar dobra. S tem ne želimo namigovati na to, da bo korenito spremenila vaše življenje ali da gre za dobro digitalno kamero. Ne bo, in ni. Kar pa ima, je tisočkrat prekleto Nokiina pompoznost. Dejstvo, da še kar nekaj časa ne boste naleteli na kakšnega prijatelja, kateremu bi lahko pomnilnik na telefonu zabili s sporočili MMS, pa nas je vseeno zabavalo infrardeče ali modrozobno prenašanje sličic kar na PC, od koder smo jih lahko po elektronski pošti poslali čisto vsem. Prav tako jih lahko pošljete na klasično GSM številko, prejemnik pa si jo ogleda na spletu. Vgrajen GSM modem pomeni, da lahko 7650 uporabljate tudi za brskanje po spletu. Česar vam pa ne povedo, pa je, da je opekasti 7650 uporaben tudi kot poenostavljen dlančnik. Velik barvni zaslon in palčica za pomikanje po menijih olajšata iskanje, in ne glede na to, da pomilni zaslon in majhna tipkovnica nista primerna kombinacija za vnašanje podatkov, pa vas bo razveselila obilica pomnilnika ter različne aplikacije za upravljanje s kontakti in sestanki. Podatke si lahko izmenjujete tudi preko PC-ja (a še vedno ne v Win XP). A če dobro pomislite, lahko za isto ceno dobite solidnega IPAQ-a.

7650 je očitno prej draga igračka kot telefon ali kamera, a je neverjetno zabavna za uporabo, kljub ugovorom, namenjenim njeni velikosti.

Alec Meer



→ Podrobnosti

Teža 154 g
Dimenzije 114 x 56 x 26 mm
Trajanje baterije ob pogovoru 2-4 ure
Trajanje baterije v pripravljenosti 100-150 ur
Frekvenčni obseg EGSM900/1800
Ločljivost Kamera: VGA, 640 x 480 pikselov
Grafični barvni zaslon: 176 x 208 pikselov, 35 x 41 mm
Na spletu www.nokia.com
Prodaja Simobil, (01) 544 00 00



PHILIPS BSURE XG1

736.000 SIT Philips

Prijatelje povabite na nogometni večer, čips in pivo je pripravljeno, vendar vzdušje pokvari prerivanje okrog TV-ja z diagonalo 73 cm. Zakaj ne bi slike predvajali na steno in dosegli diagonalo 6 m? Seveda če ne živite v gradu, se bo to najbrž izkazalo za preveč, vendar bi naj projektorji bili naslednja velika stvar v domači zabavi. Majhna škatla nekoliko večja od notesnika je sposobna ustvariti kino užitek, v večini dnevnih sob pa lahko ustvarite sliko z diagonalo do 2 m.

Nov Philipsov projektor je dovolj lep in ne pretirane velikosti, tako da ga lahko brez skrbi postavite v dnevno sobo. Za sliko velikosti okrog 2 m ga morate oddaljiti okrog 2,5 m, sliko pa lahko prenašate preko kompozitnih vhodov ali s-videa, kakor tudi z računalniškega monitorja (odlično za predvajanje DivX filmov). XG1 omogoča prikaz slike v formatu 4:3 ali 16:9, kakor večina projektorjev pa ponuja nastavitve trapeza slike, tako da lahko le-to priredite v odvisnosti od tega, ali ste ga postavili na mizo ali visi s stropa.

Slika je po natančnejših nastavitvah jasna, barve pa dovolj močne, čeprav smo v tem cenovnem razredu videli tudi že svetlost 1.800 lumnov, kar bi se izkazalo boljše izkazali pri bolj svetlih pogojih. Vendar je zato žarnica bolj varčna in je njena življenska doba 3.000 ur, tako da vas bo ogled povprečnega filma stal manj kot 100 tolarjev, kar je v primerjavi s podobnimi Sonyjevimi projektorji (220 SIT) občutno nižja cena – v večini primerov pa boste sliko tako predvajali doma, tako da s svetlostjo ne bo težav. Za popoln užitek potrebujete le še kakovostno ozvočenje po razvajanju s projektorjem se na klasični TV več ne boste mogli navaditi.

Nikola Janković



→ Podrobnosti

Vrsta LCD projektor
Ločljivost 1.024 x 768
Velikost slike 70 cm – 635 cm
Oddaljenost od slike 1,1 m – 10 m
Zoom 1 do 1,2, plus digitalni zoom
Svetilnost (lumnov) 1.200 ANSI
Cena žarnice 130.000 SIT
Velikost 11 cm x 23 cm x 34 cm
Teža 3,7 kg
Na spletu www.philips.com
Prodaja PC.Hand d.o.o., (01) 530 08 00

PCFOcena

Neverjeten vmesnik, kamera je enostavna za uporabo
 Predraga, nizka kvaliteta fotografij

"Mogoče gre res za prihodnost mobilne telefonije, a vam vseeno priporočamo manjši GSM in ločeno digitalno kamero."

80%

PCFOcena

Dobra kakovost slike, bogate možnosti
 Cene projektorjem še vedno ne padajo

"Izredno doživetje ob gledanju filmov ali športa, vendar še vedno za ekstremno visoko ceno."

82%

NOTESNIKI DO 400,000 SIT

Morda pa si notesnik lahko privoščite?

Veste, z modo so same težave. Noče ostati ista, vedno je potrebno nekaj spreminjati, prilagajati... Da pa je problem še večji, se to ne nanaša le na cunje, temveč se je moralo razlesti na področje prenosnega računalništva. Ne mine namreč mesec, brez da bi nekdo spremenil katero izmed lastnosti že tako močno izpopolnjenih modelov...

Seveda pa ves ta napredek prinaša izkušenemu kupcu prednost, saj lahko v najrazličnejših modelih najde željeno zverinico. Je Toshiba boljša od Compaqa? Pomeni višja cena res večjo kvaliteto? Ali bo Hrabremu Mišku uspelo rešiti svet pred polento? Odgovore na vsa ta vprašanja boste izvedeli v tokratnem malem testu prenosnikov.

Tokrat smo se odločili preizkusiti notesnike v nižjem cenovnem razredu. Veliko kupcev se namreč vpraša, ali res potrebuje najnovejšo tehnologijo, za katero bodo odšteli milijonček ali več? Na počasnejših sistemih se bo *Word* morda res naložil za nekaj sekund počasneje, vendar bo zaradi tega poraba baterije nižja, udarec za vaš žep pa veliko manjši. Navsezadnje notesnikov ponavadi ne kupujemo za igranje iger ali obdelavo grafike in videa. Zato so v tem primeru pomembnejše lastnosti, kot so cena, ergonomija in teža. Skozi torturo smo spustili pet sistemov in poročamo o našem druženju z njimi.

Andrej Potočnik



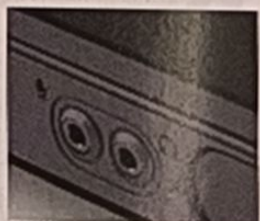
COMPAQ PRESARIO 731EA

408.240 SIT COMPAQ

Compaq bo živel še naprej, so se odločili vodilni možje pri HP-ju in rekli, da bo Compaqova znamka krasila prenosne rešitve (seveda niso bedaki, HP še naprej izdeluje prenosne računalnike tudi pod imenom HP). Kakor koli že, Compaq je znan, Compaq je dober, mnogi bi rekli, da Compaq dogaja. Hrm, zakaj že?

Preprosto zato, ker se pri HP-Compaq spoznajo na svoj posel. Kar najprej pade v oči, je kvaliteta izdelave in predvsem zaslon. Tehnologije pač niso iznašli včeraj, zato je imeli Compaqovi inženirji dovolj časa vgraditi izjemno dober zaslon. Nadalje padejo v oči zvočniki. Ti imajo dobro in slabo stran. Dobra je, da se ponašajo z nalepko JBL, saj je Compaq že pred nekaj časa podpisal pogodbo, ki osrečuje vse lastnike Compaqovih prenosnikov s tem odličnim izdelovalcem zvočnikov. Slaba stran pa je to, da so postavljeni spredaj na rob, torej na mesto, kjer počiva vaše zapestje, oz. vam, v primeru, da ste nasprotje od Ally McBeal, ponosno raste trebuh. Torej, ali boste tipkali kot račka in vlekli trebuh noter, ali pa bo del zvočnega spektra zvenel kot mom-ljanje in cviljenje mačke z govorno napako. Če upora-bljate prenosni računalnik za gledanje filmov, roke stran, pa bo.

Kaj drugega pretresljivega o tem modelu ne bi mogli povedati. Pod pokrovom se skriva mobilni Athlon, torej Athlon 4 Mobile s hitrostjo 1,2 GHz, 128 Mb pomnilnika (kar je vsekakor premalo za današnje čase in pa tudi za prednaložene Windows XP Home Edition), grafični sistem pa je VIA ProSavage KN133. Prenosnik se hvali tudi z 20 Gb trdim diskom, disketnim pogonom in pogonom DVD. Nič pretresljivega torej, soliden sistem, ki pritegne predvsem s kvaliteto svojega 14,1-palčnega zaslona.



→ Podrobnosti

Procesor AMD Athlon 4 mobile
Hitrost procesorja 1,2 GHz
Pomnilnik 128 Mb
Trdi disk 20 Gb
Grafika VIA ProSavage KN133
Zaslon 14,1 TFT
Optični pogon 8x DVD
Priključki 1x Type IV/III PC card slot, 10/100 mrežna, V.90 modem, 2x USB, 1x PS/2, S-Video TV-out
Programska oprema Microsoft Windows Home Edition, Word 2000, Works 2000, Norton Internet security
Na spletu www.compaq.com
Prodaja Diss d.o.o., (01) 500 95 84

PCFOcena

✓ Izjemno kvaliteten zaslon, kvaliteten zvok
 ✗ Nerodna postavitev zvočnikov, 128Mb RAM-a

"Compaq je z ergonomičnostjo še enkrat dokazal da ve, kako se zapestjem streže."

84%

iivama | Monitorji in LCDji

AS4314UT
 svetilnost: 250 cd/m²
 max. resolucija: 1280 x 1024/75 Hz
 TCO99

MA203DT Vision Master Pro 513
 22" Diamondtron NF-CRT zaslon
 velikost pike: 0,24 mm
 max. resolucija: 1920 x 1440/72 Hz
 TCO99

iivama cool blue.

Distribucija za Slovenijo:
Acord
 Acord 92 d.o.o.

POWER PLUS Ljubljana: 01 511 27 27 Koper: 01 428 28 38 Maribor: 01 320 39 36 Internetna trgovina: www.powerplus.si	PERFECT IAE: 04 579 00 00 ROLAN: 02 300 13 00 DIGITAL LOGIC: 04 236 56 66 IMPULZ SERVIS: 04 235 17 20 MR2: 04 530 40 00 RSH: 01 898 35 46	HARVEY NORMAN 01 585 50 00 BIG BANG Lj-BTC: 01 587 35 73 Lj-Rudnik: 01 420 25 60 Kranj: 01 202 66 80 Maribor: 01 320 39 36 Koper: 05 630 65 00 Jesenice: 04 583 28 84 COMING trgovina in franzizne prodajalne
--	--	---



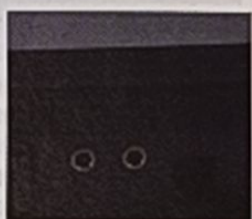
GERICOM WEBBOX PER4MANCE

359.900 SIT Gericom

Šibkejši in cenejši izmed dveh Gericomov na tokratnem testu, je sledeči primerek. Gericom je podjetje, ki si ustvarja ime predvsem z nižjimi cenami, kot si jih lahko privoščijo konkurenca. Seveda pa to nujno ne pomeni, da so njihovi notesniki ceneni in zanič. Ne, kar zadeva funkcije, so vsi Gericomi dodro opremljeni. Le določene stvari jih kazijo.

Prva je takoj očitna. To je namreč zaslon. Naj se pri Gericomu še tako trudijo, tako lepe slike, kot jo ima Compaq, ne bodo spravili skupaj. Oz. najverjetneje bi jo, toda za kakšno ceno? Kakor koli že, zaslon je 14,1-palčni TFT, poganja pa ga SIS-ov grafični procesor, ki je del nabora čipov SIS650. Vse lepo in prav, svoje delo opravlja spodobno, le kvaliteta je v primerjavi s konkurenco na nižji ravni. Kar zadeva zmogljivost, Gericomu ni kaj očitati. Celeron 1700 streže rečem tako kot je treba in moči mu ne zmanjka. Po drugi strani pa premore le 128 Mb pomnilnika, kar je za udobno delo z Windows XP Home Edition, ki so prednaloženi, le premalo. Pogon DVD vam zagotavlja obilo zabave v primeru, da radi gledati filme, ostale reči pa... razočarajo.

Najprej je tu tipkovnica, ki ni slovenska! Nedoropustno, sploh da-nes, ko ima vsa konkurenca na voljo vsaj nalepke za tipke, če že ne celotnih tipk, so tu na to očitno po-zabili. Predvidevam, da so nalepke sicer na voljo, tako da bi jih ob zahtevi najbrž prejeli, vendar jim to ni v prid. Nadalje pade na slabo stran tudi obliko-vanje ohišja, saj je vse preveč oglato in rokarni ne-udobno. So pa zvočnike postavili na stičišče zaslona in glavnega dela, kar zagotavlja, da jih ne boste zakrili z zapestji ali čem drugim.



→ Podrobnosti

Procesor Intel Celeron
Hitrost procesorja 1,7 GHz
Pomnilnik 128 Mb
Trdi disk 20 Gb
Grafika SIS NB650
Zaslon 14,1 TFT
Optični pogon 8x DVD
Priključki 1x Type III PC card slot, 10/100 mrežna, V90 modem, 2x USB, 1x PS/2, S-Video TV-out
Programska oprema Microsoft Windows Home Edition
Na spletu www.gericom.com
Prodaja Anni d.o.o., (01) 583 99 99

PCFOcena

➤ Dovolj močan procesor za večino vaših potreb
➤ Ni slovenskih tipk, oglato ohišje, 128Mb RAM-a

"Gericom se na tržišču hitro vzpenja, toda ne na račun te izvedbe."

73%



GERICOM BELLAGIO

289.900 SIT Gericom

Gericom se na našem tržišču odlikuje s vse večjo prezenco, zato naj vas ne čudi, da smo za naš test izbrali kar dva njihova prenosnika. Opisana modela se med seboj skorajda ne razlikujeta, edine tri razlike so: barva (modra namesto srebrne), pomnilnik, ki ga je v tem primeru 256 Mb ter zaradi tega posledično tudi višja cena. Vse ostalo je isto, kar pa ne pomeni nujno slabih strani. Kaj smo torej pri prejšnjem opisu spustili? Naj pogledam (avtor članka vneto bere opis prejšnjega modela... ja omenil je zaslon, omenil je lastnosti pod pokrovom, omenil je tipke... aha! tipke)... Glej glej, obstaja še četrta razlika med modeloma. Za doplačilo 30 tisočakov poleg druge barve in nadgradnje pomnilnika dobimo še slovenske nalepke na tipkovnici. O ja, se splača.

Pravzaprav se nadgradnja tudi prijetno pozna, saj je domača izdaja Windows doživeti tekoča in lagodna. Vsekakor je primerjava med modeloma na mestu, kajti od graj, ki so letele na prejšnji model, tu ostane le oblikovanje ohišja. Le-to še vedno bode v roke, kar vas bliža k izletu k zdravniku in tarnanju, da ste še eden v množici ljudi z obolelimi zapestji. Ne tekajte potem brezglavo naokoli - če bi pozorno brali PCF, bi vedeli, da to pač ni dobra stvar. Tistim, ki se naših nasvetov držijo, pa se tako ali tako cedita med in mleko. Razen tistim, ki so alergični na laktozo. Kar pa nima zveze z notesniki, tako da, prosim, tega ne zamešate.

Če vam torej do sedaj ni jasno, naj zapišem še enkrat. Zmogljivejši od obeh Gericomovih modelov vsekakor opravičuje svojo višjo ceno, kar pod resen vprašaj spravlja njegovega manjšega brata.



→ Podrobnosti

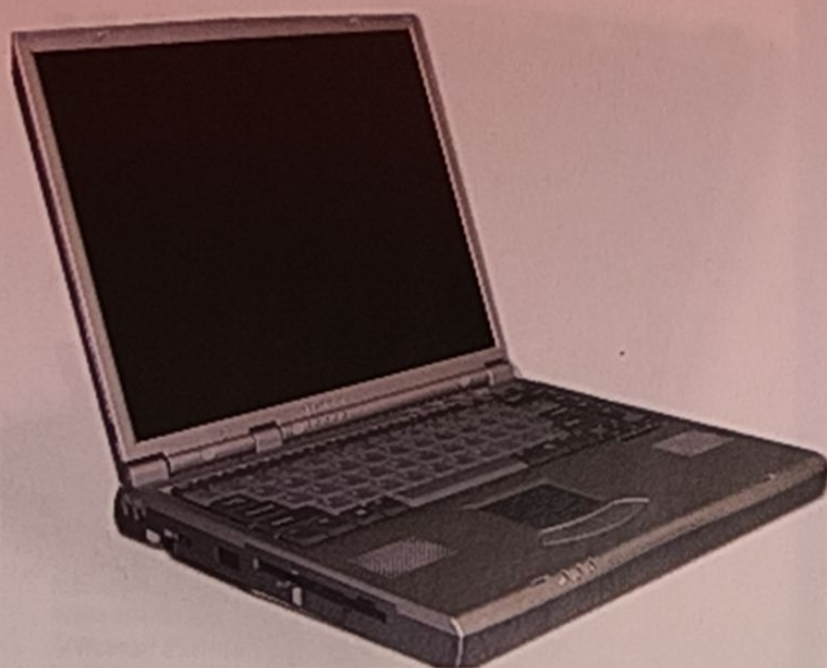
Procesor Intel Celeron
Hitrost procesorja 1,7 GHz
Pomnilnik 256 Mb
Trdi disk 20 Gb
Grafika SIS NB650
Zaslon 14,1 TFT
Optični pogon 8x DVD
Priključki 1x Type III PC card slot, 10/100 mrežna, V90 modem, 2x USB, 1x PS/2, S-Video TV-out
Programska oprema Microsoft Windows Home Edition
Na spletu www.gericom.com
Prodaja Anni d.o.o., (01) 583 99 99

PCFOcena

➤ Močan procesor, izdatnejša količina pomnilnika
➤ Še vedno precej robot in neprijeten za uporabo

"Razlika, pa četudi ne gromozanska, se pozna. Mnogo spodobnejši od manjšega brata."

79%



LEO NOTE E531

309.990 SIT LEO

Leo je prav zanimiv prenosnik. Kot prvo, je zelo težko najti njegovega proizvajalca. Leo je namreč blagovna znamka, pod katero se prodajajo osebni in prenosni računalniki, skenerji in še mnogo stvari. Kakor koli že, Leo pritegne predvsem s svojo ceno.

Za dobrih tristo tisočakov vas pričaka Celeron 1,3 GHz, katerega spremljajo 128 Mb pomnilnika, 20 Gb trdi disk, pogon DVD ter 14,1-palčni zaslon. Torej praktično vse, kar premorejo ostali. Ponudba se s tem ne konča. Prisotni so vsi standardni priključki in vtičnice, od PCMCIA do USB, povrhu pa ima še izhod za priključek na televizijo. Oblikovno gledano Leo Note E531 ni vrhunec sodobne ergonomije, saj je precej majhen in nam tako pri uporabi notesnika kar hitro zmanjka prostora za zapestja, kar zmanjša udobnost uporabe. Je pa po drugi strani zaslon dokaj kakovosten, kar preseneča, glede na njegovo ceno.

V ponudbi se nahaja tudi presenečenje. Ni preveč dobre sorte, kar pa še ne pomeni nujno slabe reči, nekemu zna biti prav vse. E531 namreč v svoji ceni ne zajema operacijskega sistema. Vem, vsi ostali proizvajalci bi skočili pokonci, češ ne kupite prenosnih računalnikov Leo, saj sploh ne delujejo, ko jih kupite (torej nimajo operacijskega sistema), toda Leo očitno razmišlja drugače. Če morda imate izvod Windows doma že od prejšnjega sistema (ste vedeli, da si Windows XP lahko popolnoma legalno namestite na namizni in prenosni računalnik – zakaj bi ga torej plačevali dvakrat?) ali pa boste uporabljali Linux, vam ga tako ni potrebno kupiti. Predvidevamo, da tudi to vpliva na nekoliko nižjo ceno od konkurence. Premeteno, povrhu vsega pa še deluje.



→ Podrobnosti

Procesor Intel Celeron
Hitrost procesorja 1,3 GHz
Pomnilnik 128 Mb
Trdi disk 20 Gb
Grafika SIS NB650
Zaslon 14,1 TFT
Optični pogon 8x DVD
Priključki 1x Type VIII PC card slot, 10/100 mrežna, V90 modem, 2x USB, 1x PS/2, S-Video TV-out
Programska oprema nič
Na spletu www.gericom.com
Prodaja Chip d.o.o., (03) 712 12 00

PCFOcena

Majhen in kompakten, dober zaslon
Ni programske opreme, ne najboljše oblikovanje

"Programska oprema ni zajeta v ceno, ki je tako mnogo nižja od ostalih."

78%



TOSHIBA SATELLITE 1400-203

356.000 SIT Toshiba

Na koncu pa še Toshiba. Če se sprašujete, zakaj tako dramatičen stavek, vedite, da so Toshiba zelo cenjene v svetu prenosnikov. Zelo cenjene, saj si tehnološko delijo prvo mesto z velikim modrim. No, njihov model 1400 ni prav najnovejša pogrn-tavščina, saj je namenjen predvsem tistim s tanjšo denarnico, ki pa si še vedno želijo kvalitete.

Satellite 1400 razvaja na vsakem koraku. Izdelava je standardno visoke kvalitete, tudi zaslon je očem prijeten in po dolgotrajni uporabi se mnenje ne spremeni. Tudi izdelava ohišja je kvalitetna, in čeprav ima ostre linije, je ohišje dovolj široko, da zapestja na prenosniku udobno počivajo. Posebej pohvalna je rešitev za zvočnike, saj so na stiku med ekranom in glavino, so pa dvignjeni in tako pripomorejo k boljši slinosti.

Pod pokrovom ne najdemo nič pretresljivega. Celeron 1,2 GHz bo za delo dovolj, le pomnilnika vam bo primanjkovalo, kajti v dotični izvedenki ga je na voljo le 128 Mb. Trdi disk je velikosti 20 Gb, vgrajena pa sta tudi disketni pogon in enota CD-ROM. Kar zadeva priključevanje naprav na to Toshiba, problemov ne bo. Poseduje kar tri vtičnice USB, standardnih stvari kot so PCMCIA, modem in mrežna kartica pa sploh ne bomo posebej omenjali. Le-ti so že dolga leta standard pri Toshiba.

Operacijski sistem so klasični Windows XP Home Edition, prednaloženi in pripravljeni na delo. Priznati pa moram, da me čudi, kako vsi proizvajalci posegajo po kombinaciji 128 Mb pomnilnika in Windows XP – najbrž je vsakemu od njih jasno, da je le-ta količina pomnilnika prenizka za udobno delo. No ja, jim bo ostalo kaj za naslednji mesec.



→ Podrobnosti

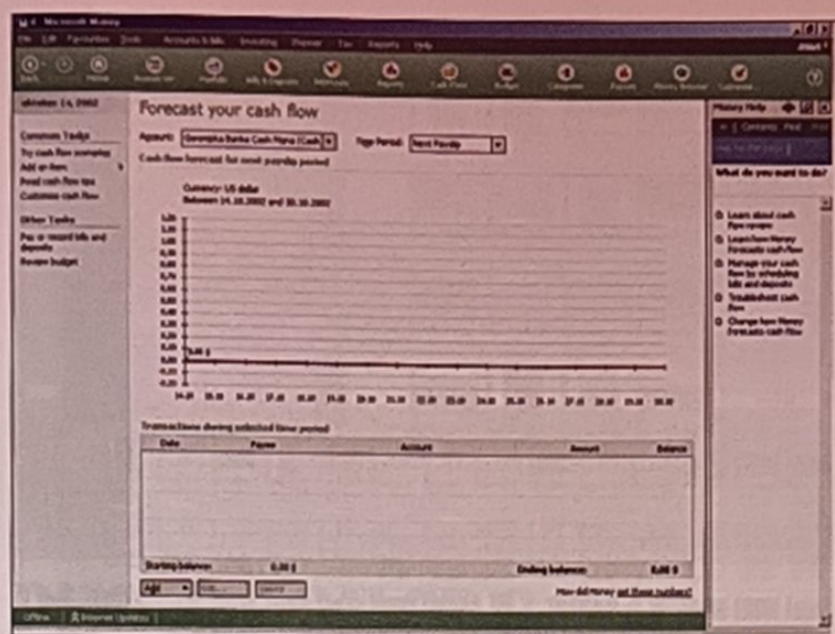
Procesor Intel Celeron
Hitrost procesorja 1,2 GHz
Pomnilnik 128 Mb
Trdi disk 20 Gb
Grafika Trident CyberAladdin-T
Zaslon 14,1 TFT
Optični pogon 24x CD-ROM
Priključki 1x Type VIII PC card slot, 10/100 mrežna, V90 modem, 2x USB, 1x PS/2, S-Video TV-out
Programska oprema Microsoft Windows Home edition
Na spletu www.toshiba.com
Prodaja Inea d.o.o., (01) 513 81 15

PCFOcena

✓ Izjemna ergonomija, odlična rešitev postavitve zvočnikov
✗ Malo pomnilnika ne omogoča hitrega dela

"Toshiba je sinonim za kvaliteto. Tudi v tem primeru je tako."

81%



Denarja vam sicer ne bo prinesel, lahko pa poskrbi, da z njim bolje ravnate.

MONEY 2003

13.500 SIT Microsoft

Ste v takih dolgovih, da lahko celo leto delate pri PCF, pa se še vedno ne boste izvlekli iz težav? Brez skrbi, rešitev je na dlani, novi MS Money 2003! Da ne boste mislili, da tale programček omogoča tiskanje vseh mogočih valut. Najraje kar takoj povermo, da gre za zmogljivo orodje za delo s t.i. finančnim zdravjem.

Namestitev programa nas najprej popelje skozi Windows Update, kjer lahko z veseljem opazujemo nadgradnjo Internet Explorerja in Outlook Expressa, čemur sledi namestitev Microsoftovega "Denarčka". Ko prvič zaženemo program, nas prijazen čarovnik popelje skozi razne nastavitve, kjer mu razložimo zadeve, kot so kdaj prejemamo račune, osebni dohodek ipd. Malce nerodna je izbira valute, kjer na padajočem seznamu slovenskega tolarja, jasna stvar, ni. Nadležne ameriške dolarje tako lahko pozneje popravimo v naše ljubke tolarje.

Na prvi pogled zapleten uporabniški vmesnik se kaj kmalu izkaže za precej uporabnega. Gumbi na glavni orodni vrstici nam omogočajo pogled na trenutne bančne račune, grafikone z izdatki, račune in plače, nadzor nad čekovnimi zadevami... Zelo priročno je vnaprej pripravljeno odpravljanje finančnih zagat, kot so dolgovi. Žal nam program teh ne poplača iz nekega skrivnostnega fonda, vendar pa nam za prihodnja obdobja, glede na izdatke in prihodke, izračuna najboljše načine varčevanja.

Najbolj koristen je zagotovo nadzor bančnega računa preko interneta, a na žalost se program razume le z ameriškiimi bankami, tako da ta del za Slovenijo odpade. Mnoge slovenske banke omogočajo e-bančništvo in če vam le ni pretežko, si te podatke vpišujete sproti ročno. Jah, saj vemo - v tem ni čara. Mogoče pa le dočakamo popravek?

Necj Dulmin

PCFOcena

➤ Zmogljiv program za zdrave finance
➤ Ni slovenske podpore

"Priročen program, vendar nekaj pomembnih funkcij pri nas ni mogoče uporabljati."

80%



→ Podrobnosti

Značilnosti Nadzor nad prihodki in izdatki, grafikoni, brskanje po spletu, e-bančništvo
Potrebuje PII-300, 64Mb RAM, Windows 98/Me/2000/XP
Na spletu www.microsoft.com
Prodaja Colby d.o.o., (01) 512 03 15



PRIGODE ČEBELICE MAJE

5.900 SIT Mladinska Knjiga

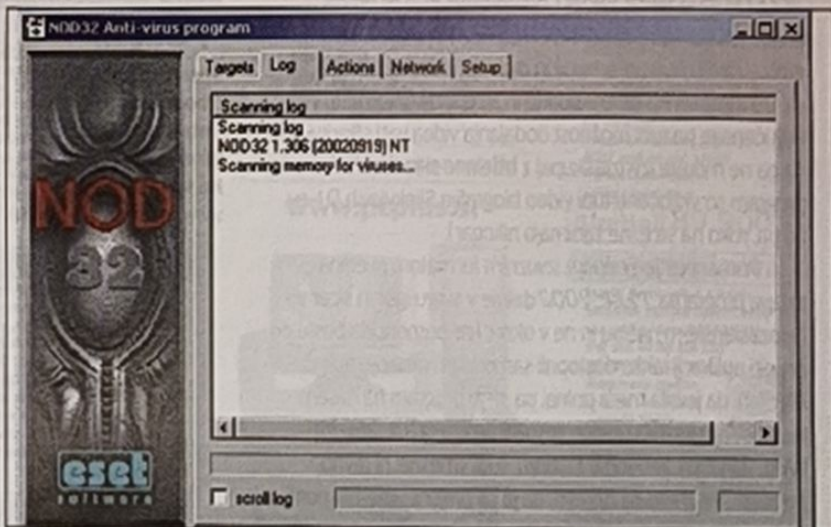
Čebelico Majo poznamo vsi, kajne? In kot mulci smo jo čisto vsi z veseljem gledali. Kot starši si tudi želimo več čebelice Maje in manj nasilnih risank za naše najmlajše. In tako nas je MK vse po vrsti osrečila z izdajo Huda nevihta. Gre za interaktivno pustolovščino, primerno za otroke od 4. do 8. leta, v kateri boste med iskanjem Viljeve kape in v pričakovanju nevihte, spoznali celo vrsto živali, ki jim bo potrebno tudi pomagati. Škatla vsebuje samo CD-ROM z igro, a je sistem pomoči znotraj igre (in tudi čarovnika za namestitev) tako izčrpen,

da priročnik sploh ni potreben. Gre torej za zabavno in interaktivno igro, s pomočjo katere se otroci v prvi vrsti urijo v uporabi miške, vmes pa spoznavajo jezik, živali in naravne pojave. Zaradi pisanosti ugank bo tudi zanimiva dalj časa, tako da se naložba vsekakor splača.

➤ Zabavna in poučna, odlično prevedena
➤ Grafično neimpresivna

"Najprimernejša zabava za najmlajše ob deževnih dneh."

81%



NOD32 ANTIVIRUS

6.900 SIT Eset

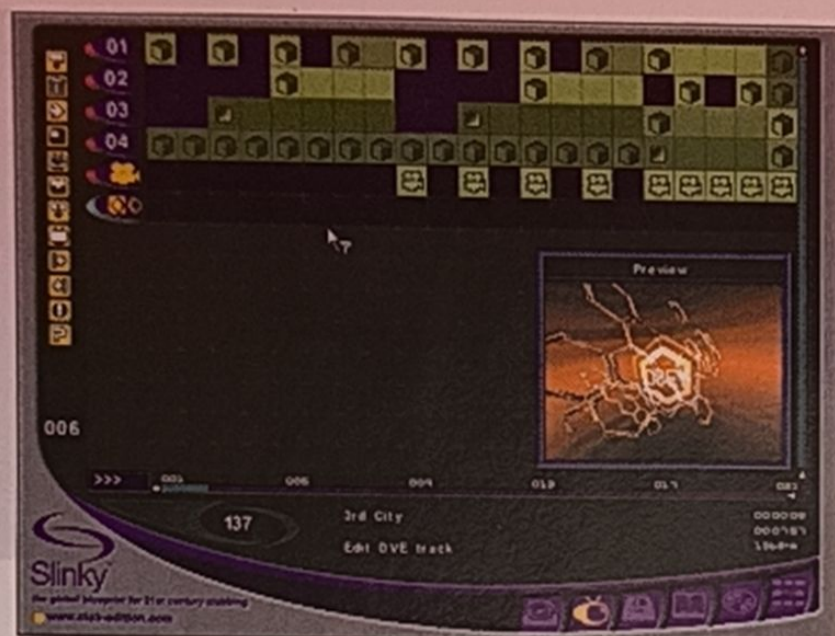
Ob današnji poplavi računalniških virusov je vsaka nova aplikacija, ki se zna spoprijemati z njimi, dobrodošla. Tako smo dobili v roke NOD32 AntiVirus, ki (upravičeno) velja za najhitrejšega v konkurenci. NOD32 se ponaša s kar intuitivnim vmesnikom, ki pozna vse fiksne in izmenljive medije in elektronsko pošto. Posodabljanje definicij se izvaja preko vmesnika, program pa vključuje tudi podporo za pregledovanje računalnika online. Pregledovanje virusov zna NOD32 izvajati s pregledovanjem podpisov virusov ali heuristično, s posodobitvijo definicij pa je

našel vse viruse, ki smo mu jih predstavili. Zmogljivosti programa so ceni primerne, zato ne pričakujte čudežev. Če si želite vgrajen požarni zidu in druge priboljške, bo treba poseči po zahtevnejših in temu primerno dražjih protivirusnih programih, do takrat bo pa NOD32 poskrbel za čisto solidno zaščito vašega računalnika.

➤ Hiter kot strela, opozarjanje preko LAN-a
➤ Grde ikone, čuti potrebo po obveščanju

"Dostojen program, ki pa ga konkurenca prekaša."

68%



Vmesnik Music 2002 je sicer privlačen, a bi ga prej pričakovali v igri, kot v resnem programu.

MUSIC 2002 CLUB EDITION: SLINKY

11.000 SIT Jester Interactive

Si želite vaš PC spremeniti v tovarno uspešnic? Izberite lahko med celo vrsto programov za izdelavo glasbe, samo eden med njimi pa je podprt s strani verige klubov Slinky in vključuje ekskluzivne posnetke njihovih DJ-ov, kot so Lisa Lashes, Andy Passman in Chris Hampshire.

Music 2002 je predelana različica programa Music 2000, ki ga je takrat založil Codemasters in je bil precej priljubljen po vsem svetu. Nova različica vključuje 500 vzorcev iz Slinkyjevih arhivov in dvanajst skladb klubskih DJ-ov. Ustvarite lahko do 99 skladb in jih izvozite v formatu WAV, vključena je pa tudi možnost dodajanja videa vaši stvaritvi (ki pa ga ne morete izvoziti skupaj z izdelano skladbo). V program so vključene tudi video biografije Slinkyjevih DJ-ov (ki pa, roko na srce, ne zanimajo nikogar).

Pomanjkanje podpore izvoznim formatom ni edina težava programa. Music 2002 deluje v slogu iger in sicer v celozaslonskem načinu in ne v oknu, kar pomeni, da boste do drugih aplikacij lahko dostopali samo s kombinacijo tipk Alt+Tab, da je bila mera polna, pa se je program na našem testnem računalniku redno sesuval (1,4 GHz P4, 256 Mb RAM, Windows XP Home Edition). Tudi vmesnik ni ravno najboljši. Ne glede na dejstvo, da je bil prejšnji vmesnik nominiran za nagrado BAFTA za oblikovanje vmesnika, se zdi, kot bi bil oblikovan za igralno konzolo in prenesen na PC – kar tudi je bil, saj je Music 2000 najprej izšel na PlayStationu.

Rezultat tega je, da ne sledi nobenemu standardu PC vmesnikov in bi rad bil moderen, rezultat pa je smešen. Music 2002 Club Edition: Slinky je znošna izbira za ustvarjanje glasbe na PC-ju, a je izjemno osnovna, ne podpira formata MP3 in izgleda kot vmesnik na PlayStationu. Gre za program, ki ga boste vse prehitro prerasli, njegov moderni vmesnik pa vas ne bo pripravil na glasbeno programje za odrasle.

Gary Marshall

PCFOcena

- Relativno nizka cena in ogromno vzorcev
- Nenavaden vmesnik in pomanjkanje podprtih formatov

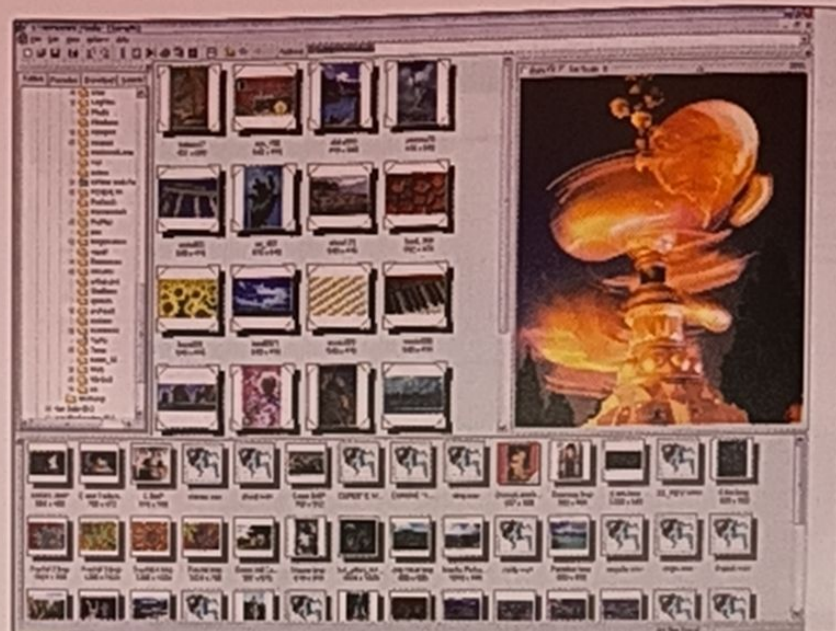
"Za začetnike bo zadostoval, ima pa vmesnik, ki bolj spominja na tistega s PlayStationa."

70%



→ Detail

Vnosni formati: .WAV, .AVI
Izhodni formati: .WAV
Potrebuje: P233, 16Mb,
Windows 9x/ME/XP
Na spletu:
www.jesterinteractive.co.uk



Z zmedenim vmesnikom MediaPlus ni ravno najboljši pregledovalnik slik na trgu.

DIGITAL CAMERA SUITE

18.000 SIT Serif

Trije programi za 20 tisočakov? Zagotovo gre za zmagovalni paket, kaj menite? Serifov komplet Digital Camera Suite namreč sestavljajo tri aplikacije, ki jih je potrebno ločeno namestiti: PhotoPlus 6, MediaPlus in MontagePlus. Vodilni program v paketu je PhotoPlus 6, orodje za grafično urejanje, ki se močno trudi, da bi izgledal in deloval kot Photoshop. Seveda ni niti blizu kralju urejevalnikov, a je vseeno čisto soliden program. Vas bo pa brez vsakega uvoda in navodil zabrisal na sredo akcije, kar pomeni, da bodo novinci kar nekaj časa zmedeni.

PhotoPlus 6 vključuje vsa običajna orodja za urejanje bitnih slik: plasti, prilagajanje barv, besedilo, načini izbire, prekrivanje, kloniranje, deformacije, omejeno število čopičev idr. Če dobro pomislimo, gre za napol posrečen klon, kot bi lahko rekli za cel kup tovrstnih aplikacij – ni ne briljanten ne resno pomanjkljiv, razen na področju spletne grafike, za katero praktično nima podpore.

MediaPlus je orodje za upravljanje s slikami. Ogledate si lahko pomanjšane slike, izvajate operacije premikanja in kopiranja, dodajate komentarje in organizirate slike v mape. Funkcije, kot je ustvarjanje lastnega ozadja, so le dodatne možnosti, ki jih lahko bolje izvedete v PhotoPlus. Program je tudi hudo ozaljšan z nepotrebnimi malenkostmi.

MontagePlus pa omogoča izdelavo montaž iz tisočev slik. Gre sicer za čisto osnoven program, a ima dobrodošlo možnost izdelave zbirke slik iz video datoteke – le da ne deluje z nobenim od video formatov, s katerimi smo ga želeli preizkusiti. Digital Camera Suite ponuja sorazmerno dosti za vloženi denar, a je delo s paketom primerno vložnemu denarju – delavski urejevalnik slik, združen z nekaj majhnimi priboljški, namesto urejevalnega paketa v pravem pomenu besede.

Ed Ricketts

PCFOcena

- Primerna cena, PhotoPlus 6 je soliden urejevalnik slik
- Zmetan na kup, MediaPlus je preveč malenkosten

"Naključna zbirka programov, katere edina odlika je PhotoPlus 6."

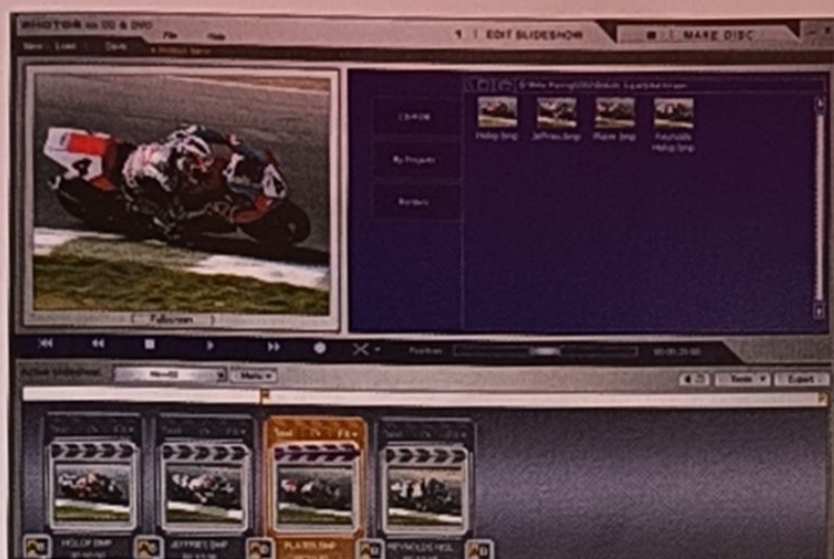
73%



→ Podrobnosti

Vsebuje
PhotoPlus 6 za urejanje bitnih slik, MediaPlus za upravljanje in pregledovanje slik, MontagePlus za ustvarjanje montiranih slik iz pomanjšanih sličic

Potrebuje
Pentium, 32 Mb, Windows 95 ali novejši
Na spletu www.serif.com



PHOTOS ON CD & DVD

10.000 SIT Magix www.magix.com

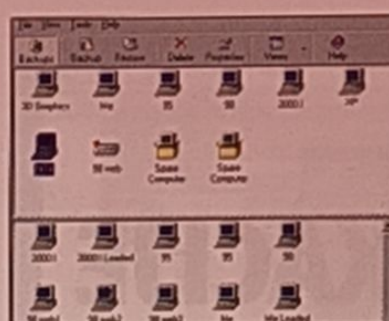
Digitalna fotografija je nedvomno odlična stvar, ki postaja tudi vse bolj dostopna. Vendar pa računalniški monitor ni nujno najboljša stvar za razkazovanje vaših fantastičnih spretnosti. S tem programom lahko zajemate slike neposredno iz kamere ali skenerja ter iz posameznih slik ali celotnih map ustvarite serije diapozitivov na diskih DVD ali CD-R. Ko je to končano, jih lahko predvajate praktično

na vsakem predvajalniku DVD. Uporaba orodij je preprosta, izdelate lahko določeno stopnjo interaktivnosti ali pa zvočno podlago, s čimer lepo zaokrožite svojo mojstrovino.

➤ Preprosta in hitra uporaba
 ➤ Na PC zaslonu so rezultati zamegljeni

"Odlična in preprosta aplikacija za izdelavo zaporedij posnetkov."

76%



HYPEROS 2002

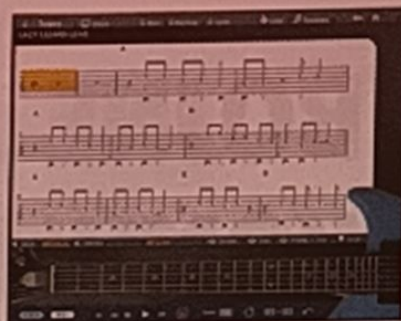
42.000 SIT HyperOS
www.hyperos2002.com

Ker v naših računalnikih gnezdiijo orjaški trdi diski, je prava škoda, če imamo nameščen le en operacijski sistem. S *HyperOS 2002* imate lahko na enem samem pogonu od 2 do 20 particij, vsako z lastnim operacijskim sistemom. Če torej uživate v *Windows XP*, a želite obdržati tudi *Windows 98* ter se poigravati z *Linuxom*, bi ta paket moral zadovoljiti vaše potrebe.

- Preprosto nalaganje več operacijskih sistemov
- Programa najbrž ne potrebujete

"Preprostejši od običajnih zapletov z nalaganjem več OS."

66%



INTERACTIVE GUITAR COURSE

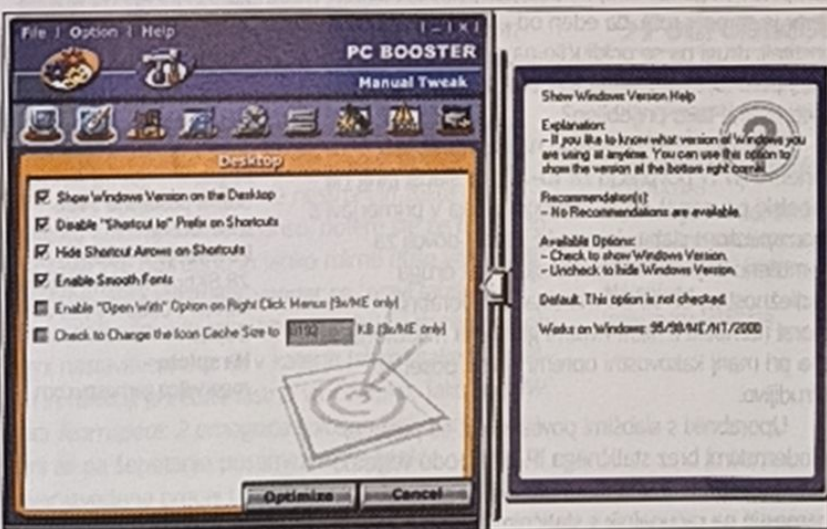
13.000 SIT Musicals
www.musicals.com

Na škatli piše: "Igrajte kot Bob Marley, Carlos Santana ali Eric Clapton." Seveda bi morali vključiti tudi ščepec talenta – vsaj v dveh primerih (sami se odločite za dva). Kakor koli že, program vam pomaga prekoračiti most med amaterjem in kitarskim božanstvom, obenem pa gre za eno boljših inkarnacij, ki uporablja najnovejšo tehnologijo in je hkrati tudi zelo zabavna.

- Snemalni studio, načina MIDI in MP3
- Obilje informacij na zaslonu

"Dobro uravnoteženo pomagalo s pametnimi dodatki."

72%



PC BOOSTER

8.000 SIT Transform Limited www.transformltd.com

Saj veste kako pospešiti svoj PC: kupite hitrejši procesor, dodajte več pomnilnika, kupite novo grafično kartico ali pa obdržite trenutno strojno opremo in se raje poigrajte z nastavitvami sistema. Takšna stvar pa ni za ljudi s slabim srcem, saj nevidna nevarnost preži od vsepovsod. Zato pa lahko s **PC Boosterjem** v dveh minutah optimizirate celoten sistem in če ne boste opazili razlike, vam vrnejo denar (tako vsaj trdijo). Sami

smo opazili nekaj izboljšav, še posebej pri nalaganju sistema, vendar bi lahko to merili s štoparico in jih ob vsakdanjih opravilih najbrž ne bi niti opazili.

➤ Preproste nastavitve, samodejno nastavljanje
➤ Na našem testnem Athlonu le malo sprememb

"Če radi popravljate, potem vam bo to zelo všeč."

68%

magic NOVO!

AMD Athlon XP 2000+
pomnilnik 256 MB DDR PC2100
osn. plošča Asus ATX266-C
trdi disk 80 GB ATA-100
DVD 16x/40x
CD-RW 40x/12x/48x
Asus VB170 Geforce 64MB TV-out
zrak na osn. plošči
PCPlus tipkovnica,
3D optična miška z kofarčkom

219.900,-

g@mer NOVO!

AMD Athlon XP 1800+
pomnilnik 256 MB DDR PC2100
osn. plošča Asus ATX266-C
trdi disk 40 GB ATA 133
DVD 16x/40x
RADEON 9000 64 MB DDR TV-out
zrak na osn. plošči
zvočniki 180W
multimedijška PCPlus tipkovnica,
3D miška z kofarčkom

164.900,-

Platinum C13D

Intel® Celeron® 1300 MHz
pomnilnik 256 MB RAM PC 133
trdi disk 30 GB
14" 1024x768 TFT ekran
DVD pogon
modem, LAN, Firewire, i804
2 x USB, SP-DIF izhod, TV-out,
Smart slot, mp3 hardware predvajalnik

Akcija! 330.900,-

PCplus

Računalniki in prenosniki

www.pcplus.si





i-net

AMD Duron 1000 MHz
pomnilnik 128 MB SDRAM
osn. plošča Asus ATX133-VM
trdi disk 20 GB (ATA-100)
CD-ROM 54x
integrirana grafika do 64 MB
AC97 zvok na osn. plošči
PCPlus tipkovnica,
miška z kofarčkom

Akcija! 89.900,-

e-m@chine NOVO!

Intel® Pentium® 4 1,8 GHz
pomnilnik 128 MB DDR PC2100
osn. plošča Asus P4S533-VM
trdi disk 40 GB ATA 133
CD-RW 40x/12x/41x
integrirana grafika,
zrak na osn. plošči
zvočniki 180W
PCPlus tipkovnica,
3D miška z kofarčkom

174.900,-

Platinum C

Intel® Celeron® 1 GHz
pomnilnik 128 MB PC133
trdi disk 30 GB
14" 1024x768 TFT ekran
DVD pogon, modem, LAN,
Firewire, i804, 2x USB,
SP-DIF izhod, TV-out, Smart slot,
mp3 hardware predvajalnik

Akcija! 323.900,-

Vsem PCPlus računalnikom je priloženo: pisarniški paket Sun StarOffice, dostop do interneta 65 ur, 120 ur brezplačno, šahovski program Fritz 6 polkuzenl, podloga za miško in knjiga na CD-ju.

V primeru celine PCPlus računalnika so prenosniki, polične in stolne centre in nalični zvočniki tudi pomagajo odpraviti manjše napake prek telefona, oziroma se boste z nami uspešno spopeli za lažje preizkušene svojega računalnika. Pri računalni po pri kupcu brezplačno prevzet in vrnjen z lastno dostavo in prelo karitativno službo.

Acorn® i.e.s.a., Sluga 12, 1000 Ljubljana. Če ne ste informacije, P. kotujemo sigurnost in kakovost. Slike so le ilustrativne. Intel, Celeron, Pentium in magic žene blagovne znamke podjetja Intel Corp. Vse pravice pridržane. DVD je izumljen.

POWERPLUS

Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina:
www.powerplus.si

BIG BANG

Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Lj-BTC: 01/587-35-73
Lj-Rudnik: 01/420-25-60
Maribor: 02/320-39-36
Jesenice: 04/383-28-84

Harvey Norman 01/585-50-00

MPrint d.o.o. 03/490-40-10
Janus Trade d.o.o. 04/532-01-55
Tech-Trade 01/433-53-50
Meier 05/757-11-50
Ayto-izziv 01/750-21-11
Comline 03/759-20-60
Meiom d.o.o. 04/592-50-10

BOF - Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59

MEDIA SVET

Ljubljana: 01/560-41-59
Lj-City Park: 01/520-49-32
Maribor: 02/330-42-03
Kranj: 04/201-49-90
Nova Gorica: 05/330-45-00
COMING
Trgovine in franšize

MENTS

Dravograd: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897-68-50

BOJNE KOMUNIKACIJE

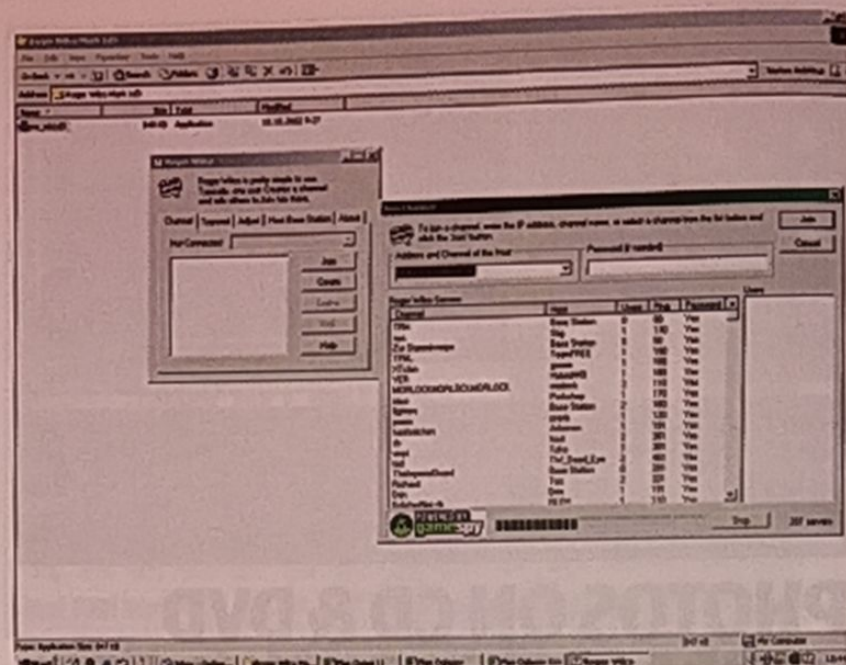
Za odlično ekipno igro ni več potrebna le spretnost oči in rok, temveč tudi dar govora.

Komunikacije so na modernem bojišču eden najpomembnejših faktorjev uspešnega vojskovanja. Ne samo, da omogočajo lažjo koordinacijo premikov enot po terenu, temveč le-ta v primeru potrebe omogočajo tudi priključitev in topniške podpore. Tako je v resničnem življenju, toda komunikacije so vse pomembnejša stvar tudi v kibernetskem vojskovanju.

Recimo, da lahko *Quake III* klan opišemo kot samostojno divizijo, njegove člane pa kot bataljone. Ko ta klan igra na omrežnem strežniku, je komunikacija med igralci vitalnega pomena, še posebej če vas v mapi *q3dm7* na polici nad rdečim oklepom čaka "pekmezar" z railom, ki skoraj nikoli ne zgreši. Seveda imajo vse igre vgrajene možnost tekstovne komunikacije, a kaj ko je tipkanje v vročici bitke izredno zamudno opravilo. Zakaj se ne bi zgedovali po vojski in policiji ter s sotrpinami komunicirali glasovno? Zadeva je preprosto izvedljiva, koristna in vas ne stane (skorajda) nič.

Dragi kibervojščaki, klanovci in ostali, ki bi jih ta tematika morebiti zanimala, čas je, da si skupaj ogledamo sveto trojico programov za bojno glasovno komunikacijo. Gospodje, vključite mikrofone in s krikom 'Na juriš!' naprej.

Ivo Vidergar



ROGER WILCO MK ID3

19.95 USD GameSpy

Roger Wilco ni nič več in nič manj kot navidezni walkie-talkie, s katerim klepetate med igranjem internetnih iger. Kar pomeni, da ga Teamspeak po dodatnih funkcijah prehitel na čeli črti. Pravzaprav gre za preprost, uporabniku prijazen program, ki ne komplicira in ga lahko uporabite takoj po namestitvi. Svar je samo v tem, da eden od uporabnikov postane gostitelj, drugi pa se priključijo nanj. Preprosto in učinkovito torej. Je morda RW prav zaradi svoje svete preproščine tako priljubljen?

Čeprav je vpliv programa na delovanje iger zanemarljiv (v povprečju za 10-20 ms slabši ping na kabelski povezavi), pa je kakovost zvoka v primerjavi s Teamspeakom slaba, čeprav še vedno dovolj za nemoteno in jasno komunikacijo. Spet druga nadležnost je, da se bo marsikateri uporabnik moral namučiti z nastavitvami glasnosti mikrofona, kar zna pri manj kakovostni opremi biti še posebej utrudljivo.

Uporabniki s slabšimi povezavami, še posebej modemske brez statičnega IP-ja si bodo verjetno sneli tudi Roger Wilco Base Station, ki ga je potrebno namestiti na računalnik s statičnim IP-jem, nato pa se nanj priključijo ostali uporabniki. Tako odpade izmenjava IP naslovov, ki jo morajo uporabniki telefonskih modemov opraviti pred postavitvijo gostiteljskega strežnika.

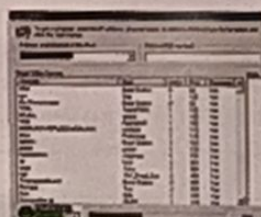
Quake III Arena je vsekakor eden od razlogov, da je program pogosto v uporabi med online bojevniki, vsaj kar zadeva klanske boje. Malokdo v profesionalnih vodah si sploh lahko zamisli ekipno igranje brez pripomočkov, kot je Roger Wilco. Obenem pa se lahko tudi zabavate že s samim pogovorom, ki je verjetno najcenejša oblika zvočne komunikacije, če seveda nimate predragega dostopa do interneta.

PCFOcena

- Preprosta uporaba
- Pomanjkanje naprednih funkcij, slab zvok

"Tako kot trdijo proizvajalci: 'navidezni walkie-talkie'. Vsaj enkrat ne lažejo."

77%



→ Podrobnosti

Značilnosti Preprost, a dokaj zmogljiv programček za glasovno komunikacijo. Bazo postaja je treba sneti ločeno.

Potrebuje P-166, 28,8Kbps modem, zvočna kartica s podporo za Full Duplex

Na spletu rogerwilco.gamespy.com

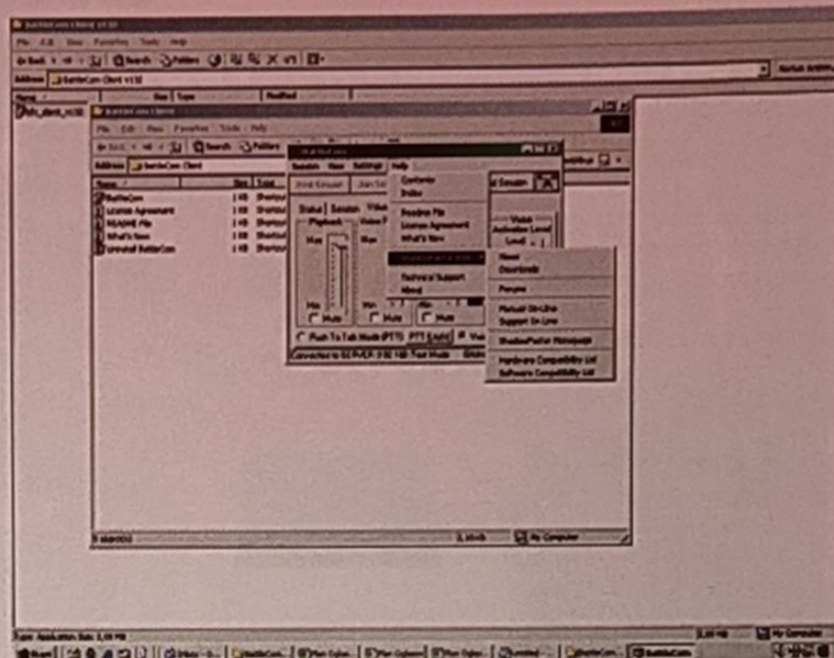
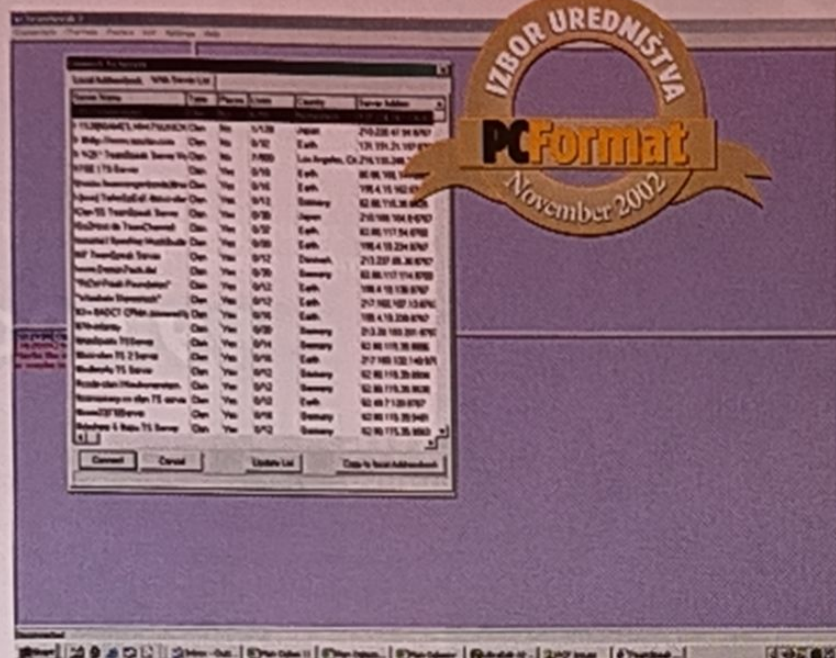
Kupujete računalniško opremo?

Pokličite nas! Povejte, kaj kupujete, mi pa bomo namesto vas poskrbeli, da boste prejeli več ponudb iz več računalniških podjetij.



Vaša odločitev o nakupu bo lažja. Vaš klic ali klik je brezplačen.

RAČUNALNIŠKE NOVICE



TEAMSPEAK 2

Brezplačen Teamspeak

Zanimivo je, da gre za enega najboljših programov na tem področju, ki pa se zadovoljuje z neobveznimi donacijami uporabnikov. Upajmo, da neke res živijo ljudje, ki dejansko podarijo denar proizvajalcem tega neverjetno uporabnega bojnega komunikatorja. In zakaj je Teamspeak 2 tako izreden? Že res, da bo večini uporabnikom zadostoval nezahteven programček, kot je Roger Wilco, vendar bodo pravi Quake III admini veseli obilice naprednih nastavitev, ki omogočajo pravo malo administracijo kanalov.

Že takoj na začetku ste postavljeni pred izbiro načina kompresije zvoka, a tukaj vsekakor ne boste odkrivali tople vode. Če ste nestrpni in želite takoj zaigrati kakšno online seanso, potem ste že praktično nastavili vse potrebno in lahko mirne duše vnesete IP gostiteljskega strežnika, vendar se "pravi fantje" ne bodo dali odpraviti tako hitro in tukaj nastopijo poglobljeni nastavitveni meniji, v katerih lahko vsakemu igralcu in funkciji priredite lastno vročo tipko. Tako kot RW, tudi Teamspeak 2 omogoča splošno klepetanje v skupini ali pa šepetanje posameznemu igralcu, vendar je stvar izvedena precej bolj elegantno kot pri konkurentu.

Saj ne, da bi za TS2 potrebovali poglobljeno znanje in trud, vendar vam priporočam, da za administratorja kanala izberete kakšnega odgovornega uporabnika, saj so administrativne možnosti obširne.

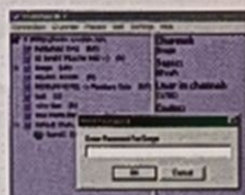
Nakup kvalitetnih slušalk seveda ne bo odveč, saj vas bodo preko kakovostnega mikrofona drugi slišali bolj jasno, sploh če gre v ozadiju še za strele, puke, treske in grmenje kakšne divje online strelske igre. S tem se boste znebili tudi neprijetnih motenj, ki jih povzročajo slušalke z manj kvalitetnimi mikrofoni, v vsakem primeru pa se izognite namiznim mikrofonom, sploh če ste jih kupili za sumljivo nizko ceno.

PCFOcena

✓ Kakovost zvoka, obilje nastavitev, brez obremenitve povezave
✗ Morda preobsežen za neizkušene

"Najboljši komunikacijski program. Profesionalni klani že vedo, zakaj ga uporabljajo."

92%



→ Podrobnosti

Značilnosti Zelo zmogljiv komunikatorski program z majhno obremenitvijo povezave. Bazna postaja je vključena
Potrebuje P-300, 28,8 Kb modem, zvočna kartica s podporo za Full Duplex
Na spletu www.teamspeak.org

BATTLECOM V132

Brezplačen ShadowFactor

Skupina programerjev, ki je stala za tem komunikatorjem, na žalost z njim ni zaslužila dovolj, saj BattleCom uradno ni več v prodaji in je podprt le s strani zvestih uporabnikov. Seveda to ne pomeni, da zadeva ni vredna ogleda. Popolnoma zadostuje tudi malo bolj zahtevnim uporabnikom in internetni klani še vedno radi posegajo po njem, kar kaže že skoraj 3dfx podoben nivo zvestobe uporabnikov.

In zakaj tudi ne, saj BattleCom v resnici po vsem dosega Teamspeak 2, seveda z določenimi variacijami, ki pa sploh niso kritičnega pomena, saj zadevajo le malce drugačno strukturo menijev. No, res je tudi, da je latenca večja, vendar je to nenazadnje povezano s tem, da je zadnja različica obstala neke na sredi razvoja, potem pa je podjetje crknilo. Brez namenkega strežnika lahko s programom klepetate kar 64 ljudi, čemur bi še dandanes rekli ogromno število. Je pa tudi res, da potem na gostiteljskem računalniku verjetno istočasno ne boste mogli igrati. Lahko pa se tudi tukaj malce polgrate z nastavitvami kakovosti glasu, čeprav nikakor ne pretiravajte.

Vsi, ki ne spremljate dogajanja na področju online komunikatorjev, bi bili verjetno s tem programom popolnoma zadovoljni, medtem ko si boste najbrž priskrbeli zmogljivejši programček Teamspeak 2, kjer ne boste imeli problemov z online strežniki. Brez kakršnih koli težav boste na spletu poiskali strežnik za razgovor z neznanci, medtem ko bo BattleCom zgubljal na uporabnikih, vendar ostal eden prvih uporabnih online komunikatorjev.

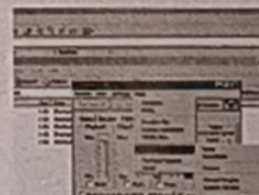
BattleCom je bil svoj čas zrel izdelek, ki je veliko obljubljal. Tudi danes se ga ne bi branili uporabljati, še posebej to lahko počnemo preko širokopasovnih povezav. Škoda, da gre za zadnji primerek svoje vrste.

PCFOcena

✓ Zmogljiv program
✗ Malce višja latenca, ni uradne podpore

"Živeči dinosaver med komunikatorji - je torej Jurski park resničnost?"

81%

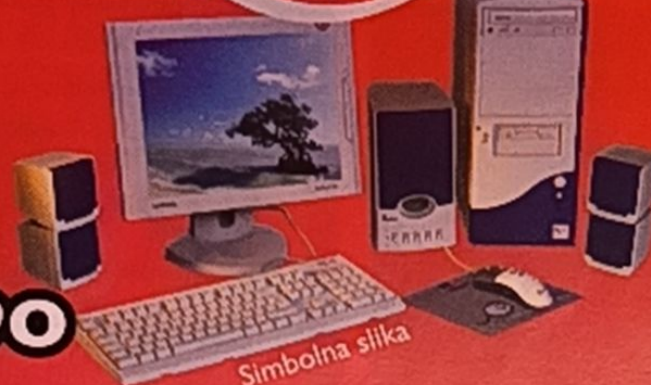


→ Podrobnosti

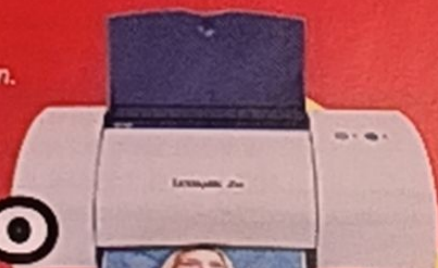
Značilnosti Programček z dobrim pedigreejem, vendar je trener žal že umrl. Bazna postaja vgrajena.
Potrebuje P-200, 33,6 Kb modem, zvočna kartica s podporo za Full Duplex
Na spletu www.battlecom.org

PCX**Računalnik ROMEO 1800**

- Procesor Intel Celeron 1800 Mhz
- Spomin 256 MB DDR
- Grafična kartica Ge Force 4 64 MB DDR TV
- Trdi disk 60 GB
- Gibki disk 1.44 MB
- DVD 16x
- Fax modem 56600 int
- Ohišje ATX Midi Tower 300 W
- Tipkovnica PS/2
- Miška PS/2
- Zvočniki
- Kupon za brezplačno izobraževanje
- Brezplačen dostop do interneta Volja

Doplačilo za
Microsoft
Windows
SLO verzija**29.990****159.990****LEXMARK****Tiskalnik Z 33**

- Dve kartuši z glavo
- Hitrost 9 čb / 5 barvno na min.
- Ločljivost 2400 x 1200 dpi
- USB priključek

9.900**LEXMARK****Multifunkcijska naprava X73**

- Kopiranje 9 čb / 3 barvne kopije na minuto
- Tiskanje
- Dve kartuši z glavo
- Hitrost 9 čb / 5 barvnih na min.
- Ločljivost 2400 x 1200 dpi
- Skeniranje 48 bit-no
- Možnost faksiranja
- USB priključek

49.900**SUPER
AKCIJA!!!****TRUST****SpyCam 100**

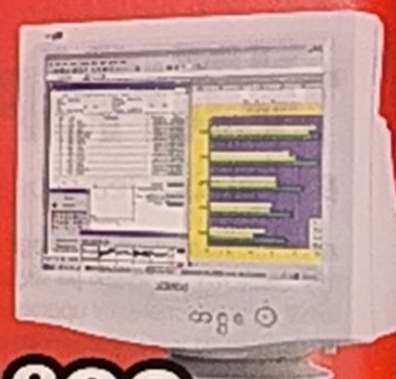
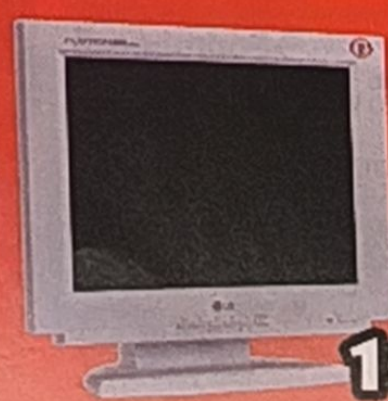
- Lahek digitalen fotoaparati
- Shrani do 80 slik, 0,3M točk
- Možnost zajema video posnetkov
- Deluje tudi kot web kamera
- Priložena programska oprema
- 2 leti garancije

**9.900****EPSON****Tiskalnik C 40 UX**

- Ločljivost do 1440 x 720 dpi
- Hitrost izpisa do 8 str/min
- USB priključek

**17.490****PHILIPS****Monitor 107 T**

- Priporočena ločljivost: 1024x768 @ 89Hz
- Maximalna ločljivost: 1280x1024 @ 60 Hz
- Horizontalna frekvenca: 30 - 71 kHz
- Vertikalna frekvenca: 50 - 160 Hz
- Velikost pike: 0.25 mm

**47.900****105.900****LG****Monitor 563LE LCD**

- Ločljivost 1024x768@75Hz
- Velikost: 15"
- Horizontalna frekvenca: 31-67kHz
- Vertikalna frekvenca: 56-75Hz

SAMSUNG**CDRW Enota**

- 40 x zapisovanje
- 12 x prepisovanje
- 40 x branje

16.900**MediaSvet****Coming****PRODAJALNE Coming**

DOMŽALE, Ljubljanska 92, 01/721-87-50, GROSUPLJE, Adamičeva 3a, 01/788-83-90, TRBOVLJE, Trg revolucije 29a, 03/563-32-90, NOVO MESTO, BTC, Ljubljanska 27, 07/393-45-75, KRŠKO, C. krških žrtev 141, 07/488-15-60, BREŽICE, Trg iznancev 17, 07/499-45-52, CELJE, Stanetova 16, 03/428-44-70, GORNJA RADGONA, Partizanska 28, 02/564-37-90, MURSKA SOBOTA, Slovenska 35, 02/521-38-13, PTUJ, Lackova 12, 02/749-22-40, ILIRSKA BISTRICA, Gregorčičeva 8, 05/711-06-90, POSTOJNA, Tržaška c. 55, 05/721-15-80.

MediaSvet

LJUBLJANA, CITY PARK, Šmartinska 152 g, 01/520-49-32, LJUBLJANA, Slovenčeva 24, 01/560-41-57, MARIBOR, Tržaška 65, 02/330-42-01, NOVA GORICA, Rožna dolina, Vipavska 2e, 05/330-45-00, KRANJ, Primskovo, Mirka Vadnova 7, 04/201-49-90

FRANŠIZNE PRODAJALNE: VRHNIKA RUAN, Tržaška cesta 28, 01/750-62-60, KOPER RUAN, Ferrarska 8, 05/663-45-90

Coming d.d., družba za trgovino - Slovenčeva 24, 1001 Ljubljana, tel.: 01/560 40 00, fax: 01/560 40 19, e-mail: info@coming.si. Nekatere slike so simbolične. Pomote in tiskarske napake niso izključene. Ponudba velja do 30.11.2002, oz. do odprave zalog. Vse cene v letaku so v SIT in vključujejo DDV.

www.coming.si

ŽE NA SPOREDU

Poščite jih v bližnjih videotekah.

SPY GAME

Veteran CIE Nathan Muir (Robert Redford) izve, da je njegov varovanec (Brad Pitt) zabredel v težave z akcijo, ki jo je izvedel na svojo roko. Nathan na svoj zadnji dan pred pokojem skuša rešiti Toma, ki mu agencija zaradi možnosti mednarodnega incidenta s Kitajsko ne želi pomagati.



OCEANS ELEVEN

Daniel Ocean (George Clooney) takoj po izpustitvi iz zapora načrtuje enega največjih podvigov: oropati tri igralnice v Las Vegasu. V eni noči zbere enajst sodelavcev in kaj kmalu smo priča njihovim, v večini primerov pretiranim, podvigom.



THE LAST CASTLE

Priznani general ameriške vojske (Robert Redford) je obsojen na deset let zapora zaradi vojaških zločinov. Sprva želi le preživeti kazen, vendar je prisiljen še zadnjič prevzeti poveljstvo in organizirati upor zapornikov. Ne gre za tipičen zaporniški film, zato ga lahko priporočimo.



BATTLEFIELD EARTH

Znanstveno-fantastična akcija, ki so jo kritiki ob kino izidu raztrgali, se izkaže za film na ravni brezidejnega Independence Day, ki pa je pristal med desetimi najbolj gledanimi kino-filmi vseh časov. Očitno je nekaterim film torej kar všeč in ti bodo uživali tudi med ogledom Battlefield Earth.



DVD MESECA



A CLOCKWORK ORANGE

Regija 2 Warner Bros

Film iz leta 1971, ki je skupaj s še petimi Kubrickovimi naslovi izšel v DVD zbirki enega največjih hollywoodskih genijev, spada med najbolj kontroverzne filme vseh časov – tako po vsebini, kakor tudi zaradi šokantnih prizorov – in se osredotoča na kriminal, nasilje in konflikt s sodobno družbo.

Glavni lik je Alexander DeLarge (Aleksander Veliki?), popolni anti-junak in tip, ki ga bo gledalec klasičnih hollywoodskih zgodb le težko vzljubil. Zgodba se odvija v bližnji prihodnosti in nam pokaže, da Alex z manjšo tolpo večere preživlja ob ultra-nasilnih dejanjih. Prvih 15 minut je najbolj nepozabnih, saj boste videli brutalno pretepanje brezdomca, spopad z drugo tolpo, ob čemer njene člane komajda pustijo pri življenju in vdor

v stanovanje, kjer moža prisilijo, da prisostvuje sadističnemu posilstvu žene.

Vendar Alexa po nekaj dejanjih aretirajo, čemur sledi genialna ironija – prestopniku v zameno za zaporno kazen ponudijo sodelovanje v proti-kriminalnem programu; vbrizgajo mu kemikalije, ki njegovo telo prisilijo, da na nasilje reagira s psihološko slabostjo, ki jo je nemogoče prenašati. Alex je ozdravljen in se lahko vrne na ulico, vendar se se s tem njegove peripetije šele pričnejo.

Jasno je, da si filma ne boste ogledali na prvem zmenku s simpatičnim dekletom, vendar gre za delo (kakor tudi za ostale Kubrickove filme), ki ga vsak filmofil mora videti – pa ne zaradi nasilja, temveč zaradi vprašanj, ki so tesno povezana s sodobno družbo.

→Podrobnosti

Slika 1,66:1
Zvok Dolby Digital – mono
Dodatki Predfilm
Dolžina 137 minut

PCFOcena

Zanič dodatki, vendar kakovosten prenos na DVD enega najbolj odmevnih filmov, ki ostaja to tudi 30 let po izidu.
Film **91%** Disk **53%**

PANIC ROOM

Regija 2 Columbia TriStar

Klasična srhljivka, v kateri se pravkar ločena Meg (Jodie Foster) s hčerko preseli v novo hišo, katere najpomembnejša značilnost je soba iz betona in jekla. Že prvo noč sta jo prisiljeni uporabiti, potem ko vlomilci vdrejo, iščejo nekaj, kar so pustili prejšnji stanovalci. Ženski morata le preživeti, vendar to ni tako preprosto, kot izgleda. Film, ki vam bo hitro izpuhtel iz spomina, vendar je dovolj dobro posnet, da med ogledom ohranja napetost.



Slika 2,35:1
Zvok DTS 5.1, Dolby Digital 5.1, Dolby Digital 2.0 Surround
Dodatki Filmografija, predfilm

Film **80%**
Disk **64%**

ZOOLANDER

Regija 2

Nalašč neumna komedija, ki jo je napisal, režiral in v njej še zaigral Ben Stiller, spremlja supermodela, ki pade s prestola najbolj iskanih in si je zato prisiljen poiskati novo zaposlitev – odloči se izšolati za profesionalnega atencija. Film se osredotoča na situacije, skozi katere glavni lik dokazuje svoj inteligenčni količnik z eno samo številko, vendar se izkaže, da večina šal ni huronsko smešnih in film ne dosega zabavnosti zadnjih Stillerjevih del. Še vedno pa je kot celota dovolj zabaven, da upraviči ogled.



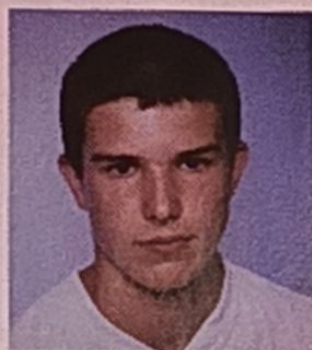
Slika 2,35:1
Zvok DTS 5.1, Dolby Digital 5.1, Dolby Digital 2.0 Surround
Dodatki Komentar ustvarjalcev, izbrisani prizori, glasbeni video

Film **76%**
Disk **68%**

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

Nekaj je v zraku



➤ **Tomaž Bartolj**, v.d. pisca uvodnika

Tipično, tipično. Ko lahko v zraku zavohamo prvi sneg, se zbudijo denarja lačni založniki. Oboževalci iger smo med poletjem skorajda prosili za kakšen omembe vreden naslov, sedaj pa so se pričeli usipati. No, pozabimo temno preteklost in se ozrimo naprej.

Velik korak v pravi smeri je vsekakor dolgo nadaljevanje večigralske akcije *Unreal Tournament*, tokrat v izvedbi *2003*. Nadalje sta tukaj *Project Nomads in NHL 2003*, sam pa sem se ta mesec popolnoma podal v strateške vode ter preigral *Stronghold: Crusaders*, *Beach Life in Frontline Attack: War over Europe*. Po stari tradiciji *PC Formata* pa smo igre, ki nam ta mesec niso posebno dišale, porinili naši novi okrepitvi – Nejc Dulminu. Kako je trpel, preberite v opisih *Pusherja in Largo Wincha*. Dule, dobrodošel.

Skrajni čas je torej, da svoj računalnik nadgradite in se pripravite na najljubši letni čas vsakega igračarja. Če je na tem svetu kaj pravice, bomo v prihodnjih mesecih uživali na kvadrat!
bartolj@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre

Različica igre, katere opis berete v *PCFormatu*, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vidjučevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezanesljivo.

Poštenost

Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost

Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

Najboljše med najboljšimi

Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.

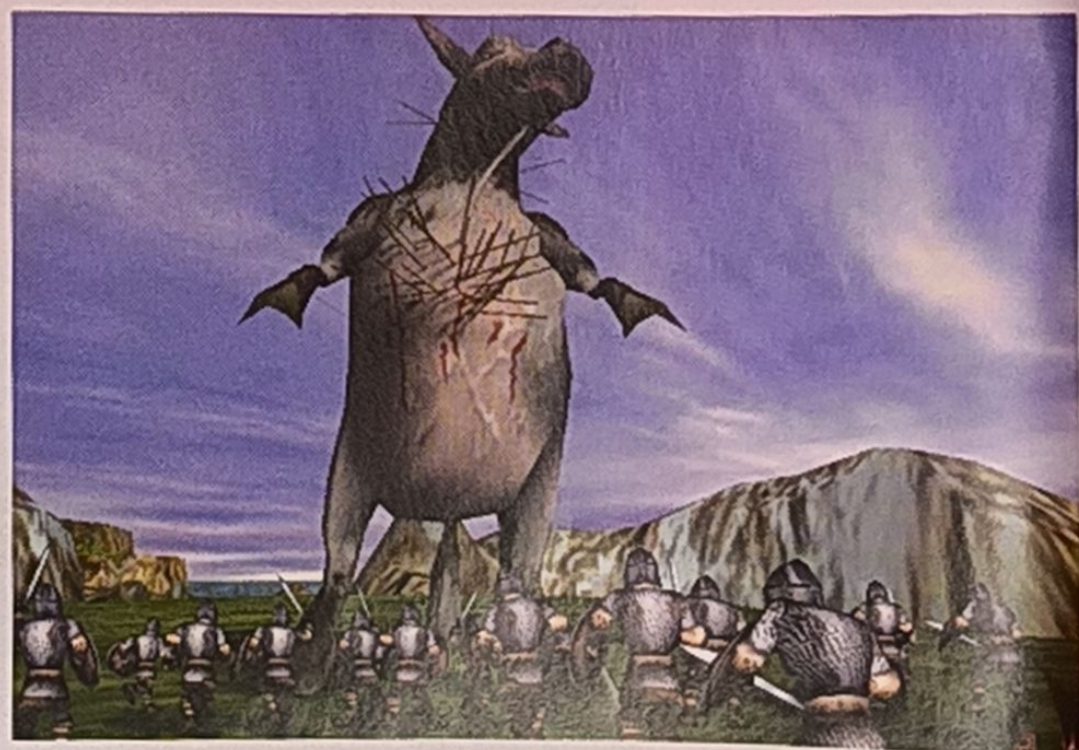


Nagrade

Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Pripravite košare in koše – igričarski pridelki so pričeli dozorevati.



BLACK AND WHITE 2

Molyneux vztraja pri črno-belem svetu. Še štirikrat.

Ah ja, *Black & White*. Ko se je po dolgem času evforija vendarle podela in ko so bile naše živalce strenirane do skrajnosti, se je zopet pojavil neizogiben dolgčas, v katerem so vladale besede: Kaj pa sedaj?

Morda pa je bilo vse namerno. Ko nam je šef Lionheda, Peter Molyneux, razkazoval nadaljevanje svoje božanske stvaritve, nam je namreč pojasnil, da že vseskozi obstaja načrt za izdelavo petih iger *B&W*. Vsaka naj bi bila mogočnejša in globlja od predhodnice – in *Black & White 2* res izgleda zelo dobro. Na prvi pogled je igra sicer nadvse podobna prvemu delu, vendar v sebi skriva mnogo več. Tokrat bo namreč še večji poudarek na izbiranju med dobrim in zlim: »Očitno so ljudje mislili, da nekaj zamujajo, če niso igrali v vlogi dobrohotnega boga,« razlaga Molyneux. »Sedaj se bo za svetlo ali temno treba

odločiti že na začetku. Vaša odločitev pa se ne bo več odražala le na bitju, temveč tudi na otoku samem.« Otok bo namreč reagiral na vaše poteze in dramatični vremenski učinki bodo gotovo ponujali lep atmosferski dodatek bitkam. Vzganjanje "malih" ljubljencev bo po novem tudi preprostejše – vpeljana bodo namreč nova orodja, pa tudi reakcije na vzgojne ukrepe bodo hitrejšje in bolj jasne.

Največja sprememba po našem mnenju pa je vpeljava taktičnih elementov, ki vam bodo omogočili, da iz svojih kmetov naredite vojsko. Vključene so seveda podrobnosti, kot so: lokostrelec na hribu ima prednost pred tistimi iz doline, upoštevan bo fizični let puščice ...

Sedaj se sprašujemo le še, kaj hudiča so sploh še pustili za tretji, četrti in peti del?

www.2.bwgame.com

Spoznajte PCFormatove igrologe ...



Kot da ne bi imel dosti strategije že ob opisovanju tokratnih iger, je **Tomaž Bartolj** ta

mesec pričel vojaške pohode v Medieval: Total War. Gradovi gorijo, kni teče, fevdalci bežijo in enkrat za spremembo za to niso krivi kmeče.



Nejc Dulmin je po starem PCFormat-ovem običaju prvi mesec v

opis prejel nekaj "odličnih" iger. Ker pa se je fant izkazal s tokratno temo meseca, smo mu naposled le dovolili napovedati Vietcong.



Boštjana Uršiča smo ta mesec vrnil k njegovim koreninam – igram – kljub

temu, da je vztrajal, da ga čaka še kup neodgovorjenih vprašanj za Vprašajte Boštjana. Vendar je razlog bil več kot dober – Unreal Tournament 2003.



Ivo Videgar se je, kot pravi zavedni quaker, ob vsakem pogledu na

Boštjanov zaslon z UT 2003 zmrdoval nad pisano grafiko in igralnostjo, ki Quaku ne seže do kolen. Okus si je popravil z obiskom še enega italijanskega LAN partyja.



Barbara Banovič besno ubija svojo igralno palico in trenira IL2 –

Sturmovik. Ko bodo njene oči dobile spet bolj okroglo obliko in ne bo več nerazumno trzala, vam bo mogoče povedala, kako zadeva izgleda.



Nikola Janković se je ta mesec sicer bolj poigraval s hostesami na

Interinfosu, vendar ne bi bil to, kar je, če se na njegovem disku tudi ta mesec ne bi nahajal Championship Manager. Več sreče naslednji mesec.



ENCLAVE

Po uspehu na Xboxu je Swing potrdil, da se bo *Enclave*, srednjeveška pustolovščina, pojavil tudi na naših PC-jih. Razodetje naj bi se zgodilo že naslednji mesec. Igra je postavljena v deželo Enclave, kjer uspeva majhna državnica, ki je z zemeljsko razpoko ločena od imperija zla. Ko se bo razpoka zaprla, se bomo morali boriti za svoj obstanek. Izvirno, kaj? Gre za tretjeosebno akcijo, v kateri pa boste lahko zaigrali tudi na strani zla.

www.swing.de



THE MOVIES

The Movies je druga igra, ki so jo pri Lionheadu napovedali ta mesec. Postavljena je v mesto Tinseltown in vam da nadzor nad razvijajočim se filmskim studiem iz zlatih dvajsetih let. Pod vašim nadzorom bo tako skorajda stoletje – vse do današnjih dni. Igralci, režiserji in celotna ekipa se bodo posluževali UI, ki je bila razvita za *Black&White*, vaša naloga pa bo, da spravite prave ljudi, na prava mesta in ustvarite uspešnico. Spielberg pazi se!

www.lionhead.com



FOUR HORSEMAN OF THE APOCALYPSE

Ne, tole ne bo kakšna interaktivna zgodba Svetega pisma, ampak nova igra, ki jo delajo pri 3DO – založniku, ki »slovi« po seriji *Army Men*. Pravzaprav se igra navsezadnje res nekoliko opira na Biblijo, saj boste morali kot padli angel (Abaddon) reševati svet pred apokalipso. V ta namen boste seveda saji boste morali kot padli angel – zlobnimi štirimi konjeniki (Smrt, Vojna, Lakota in Kuga), na voljo bojevali bitke z temnejšo stranjo – pa bodo dokaj nenavadni – kaj pravite na prostitutko, serijskega morilca in pokvarjenega politika? Vsi bodo imeli posebne talente za izkoreninjanje in uničevanje pokvarjenih jezdecov, toda najprej jih boste morali poiskati in prepričati, da so prav oni izbranci, ki bodo rešili svet pred peklom. Bodite torej pozorni na najbolj temno igro 3DO-ja doslej, katere pričakovan izid pa se naj ne bi zgodil pred jesenjo 2003.

www.3do.com

>>Lestvice iger

V vaših srcih in v vaših sanjah.

TREUTNO IGRATE

- 1 Warcraft III
- 2 Grand Theft Auto III
- 3 Mafia: City of Lost Heaven
- 4 Medieval: Total War
- 5 Battlefield 1942
- 6 Neverwinter Nights
- 7 Soldier of Fortune 2
- 8 Hitman 2: Silent Assassin
- 9 Civilization III
- 10 Championship Manager 01-02

Obširne sezname glas na www.pcformat.si

TREUTNO ČAKATE

- 1 Doom III
- 2 Unreal Tournament 2003
- 3 Duke Nukem Forever
- 4 Toca Race Driver
- 5 Unreal II: The Awakening
- 6 Quake IV
- 7 Deus Ex 2
- 8 Halo: Combat Evolved
- 9 Star Wars: Galaxies
- 10 C&C: Generals

Obširne sezname glas na www.pcformat.si

KONČANO, KO BO KONČANO

Najbolj natančen vodič do datumov izidov.

Age of Mythology	Microsoft	November
Lord of the Rings	Triumph	November
Need For Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	November
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	Activision	November
Rollercoaster Tycoon 2	Sierra	November
SimCity 4	Electronic Arts	November
Splinter Cell	Ubisoft	November
James Bond 007: Agent Under Fire	Electronic Arts	December
The Sims Online	Electronic Arts	December
C&C: Generals	Electronic Arts	Januar 2003
Delta Force: Black Hawk Down	Novogig	Januar 2003
Toca Race Driver	Codemasters	Januar 2003
Championship Manager 4	Eidos	Februar 2003
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	Februar 2003
SWAT 4: Urban Justice	Vivendi	Februar 2003
Vietcong	Take 2	Februar 2003
Lara Croft: Tomb Raider Angel of Darkness	Eidos	Februar 2003
Indiana Jones and Emperor's Tomb	Activision	Pomlad 2003
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	Pomlad 2003
Star Wars: Galaxies	Activision	Pomlad 2003
Hidden and Dangerous 2	Take 2	Pomlad 2003
Commandos 3	Eidos	Junij 2003
Gothic II	JoWood	Poletje 2003
Halo: Combat Evolved	Microsoft	Poletje 2003
Star Wars: KOTOR	Activision	Poletje 2003
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	Poletje 2003
Deus Ex 2: The Invisible War	Eidos	Jesen 2003
XIII	Ubisoft	Jesen 2003
Full Throttle 2	Activision	Jesen 2003
Thief III	Eidos	Božič 2003
Master of Orion III	Infogrames	2003
Doom III	Activision	2003
Duke Nukem Forever	Take 2	2003
Max Payne 2	Take 2	2003

>> ONLINE IGRE

Dobrodošli v svet digitalne spletne zabave.

ONLINE IGRA MESECA MEDIEVAL: TOTAL WAR



Kolektivna obsedenost z *Medievalom* se je v uredništvu ta mesec razširila tudi čez meje izrednih kampanj za enega igralca. Prijetno kramljanje ob kavi med prijatelji za zamenjavo krvave vojne in nekaj časa je bila glavna tema pogovora, kako zasesti višji položaj in tako lažje pomeniti drasti nasprotnika. Večigralski način igre seveda temelji na realnočasovnih bitkah, zaradi česar je *Medieval* tudi tako užiten. Uporabite GameSpy in si poiščite igro, ki vam

odgovarja ter se pridružite do trem zaveznikom v boju s štirimi živimi igralci na vsaki strani. Pri tem torej gre za osem armad in več kot 25.000 vojakov v eni sami bitki, gradu pa še sploh nismo omenjali. Igra je tudi prijazna do hitrosti povezave, tako da jo boste brez težav lahko igrali tudi lastniki 56k modemov, za igranje pa so vam na voljo vse bitke, ki ste jih imeli priložnost preigrati v načinu za enega igralca. V primeru, da je v vas kaj stratega, je to preprosto igralni način, ki ga morate preizkusiti. In to je ukaz!

SPALNIČNA INDUSTRIJA MODOV TENEBRAE



Zahvaljujoč id-ju, ki je vseni z dostopom do računalnika omogočil konuske posege na izvorni kodi Quake, se nam se vedno dogajajo izredne stvari. *Tenebrae* je praktično popolnoma nov grafični pogon, ki je zadevi (govorimo o prvotnem Quakeu) dal popolnoma nove texture ter tako dodal podlogo za zmoglosti novih grafičnih kartic, istočasno pa bival sistem senč v slogu *Dooma III*. Najbrž nam ni pretežko poudarjati, da to ravno *Quake* vidi-

hne popolnoma novo življenje in morate sedaj le čas, da s police vzamete zaprašeno skatlo, poščete id-jevo stvar in jo spet enkrat na popolnoma nov način. Za *Quake*
<http://tenebrae.sourceforge.net>

IL-2 STURMOVNIK EMIL CAMPAIGN

Barbara nas je ta mesec šokirala z novico, da se bo pridružila klani *IL-2 Sturmovik* in njej v čast smo pošlali mod za to odlično letalsko simulacijo iz 2. svetovne vojne. "Emil" ni ime ustvarjalca moda, temveč ime iz nemškega vojaškega žargona za model E zloglasne zračne pošasti Messerschmitt Bf109. Ta popolnoma brezplačen dodatek vam ponuja uporabo tega in številnih drugih avtentičnih letal, s katerimi boste poleteli v popolnoma novi (in precej dolgi) kampanji nad nebom južne Rusije. Za *IL-2 Sturmovik*
www.sturmovik.com

PROBALL

Proball sicer nikoli ni postal tako priljubljen kot razne variante deathmatcha ali načina capture-the-flag, vendar je imel dovolj močan vpliv na Quake skupnost, da se mu je uspelo priboriti za lastne lige na svetovnih strežnikih za Quake ter ponuditi idejo za odlični igralni način v *UT 2003*. Bombing Run (glejte Boštjanov opis na strani 70) Vendar *Proball* ne vsebuje orožja, temveč preprosto omogoča neko vrsto super-hitre košarke v številnih quakovskih arenah. Izvirno in izredno zabavno. Za *Quake III Arena*
www.planetquake.com/proball

NOVE URADNE STRANI



Impresivna in obetavna igra, kakršna je *Splinter Cell* (na ECTS-ju je bila razglašena za igro sejmá), potrebuje tudi enako impresivno stran. In natančno takšno nam Ubi Soft ponuja. Na naslovu www.splintercell.com boste našli vse informacije o tej prihajajoči akcijski igri. >> No One Lives Forever 2 bi se v tem trenutku sicer že moral nahajati na policah slovenskih trgovin, vendar ne bo. Zato, če vam razkrijemo URL uradne spletne strani za to igro, boste lahko prejeli tudi uradno knjižico z opustitvami. Poskrbite, da se to ne zgodi. Če pa se ne boste vrnili na staro Kitajsko, pa je morda čas, da spet razmislimo o novi Veliki vojni med leti 1914-18. JoWoodova potencialna uspešnica *1914-18: The Great War* je dobila svojo spletno stran na naslovu <http://1914-18.com>. Kot boste pričakovali, stran ne skopari z dejstvi.



PLATOON

Strategije se bohotijo in svoj delež namerava dodati tudi *Platoon*, ki bo obsegal bitke med leti 1965 do 1968. Med igranjem bomo verjetno videli večje količine ločja, kot bi jih ob opazovanju ljubljanskega barja, pod svoj nadzor pa boste lahko prevzeli tudi številna vozila. Vaše enote bodo različno učinkovite glede na okolico in seveda poprejšnje izkušnje iz boja, bistvo igre pa bo kampanja, v kateri bomo spremljali kariero vojaka Martina od prvih manjših spopadov, pa vse do končnih usodnih bitk. Ne smemo pozabiti niti na vremenske razmere, ki bodo zajemale meglo, deževje ter celo monsune. Vse skupaj se sliši obetavno, malce zaskrbljeni smo le zaradi založnika Monte Crista, ki se je že večkrat repenčil, na koncu pa prodajal dim.
www.montecristo.com



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Harry Potter se vrača v Bradavičarko, kjer bo opravljal drugi letnik. In mi z njim! Igra bo zelo podobna prodajnemu fenomenu lanskega leta, saj je tudi grafični pogon nespremenjen. Zopet bomo lahko igrali najbolj nenavadno različico nogometa, se potikali po šoli in izrekli nove coprnije, prisotni pa bodo seveda tudi novi nasprotniki, kot je pajek Aragog in mini podigre. Igra bo natančno sledila knjigi in zato bodo Harryjevi občudovalci gotovo navdušeni, za ostale pa bomo še videli – boja že ta mesec.
www.ea.com



TOCA RACE DRIVER

Trenutno najbolj omenjane igre v uredništvu PCF žal na PC-jih ne bomo videli pred januarjem. Glede na igralnost, preizkušeno v različici za PlayStation 2 ter na izboljšave, ki jih bo deležna različica za PC, bo gotovo šlo za eno najboljših dirkalnih iger, kar smo jih kdaj videli. Od izrednih ozadij, doslej nevidnega modeliranja škode in hitrostjo, kakršne smo od *TOCA* serije vajeni. Vendar pa v primerjavi z različico za PS2 ne bo izboljšana le grafika, saj bomo tako dobili dirke z do 20 avtomobili hkrati. Če temu dodate kakovostno umetno inteligenco nasprotnikov (preizkušeno in preverjeno) ter zvok 5.1, potem je jasno, da se bo pri decembrskih nakupih izplačalo v žepu nekaj tudi prihraniti za januar.
www.codemasters.com/tocaracedriver



HEARTS OF IRON

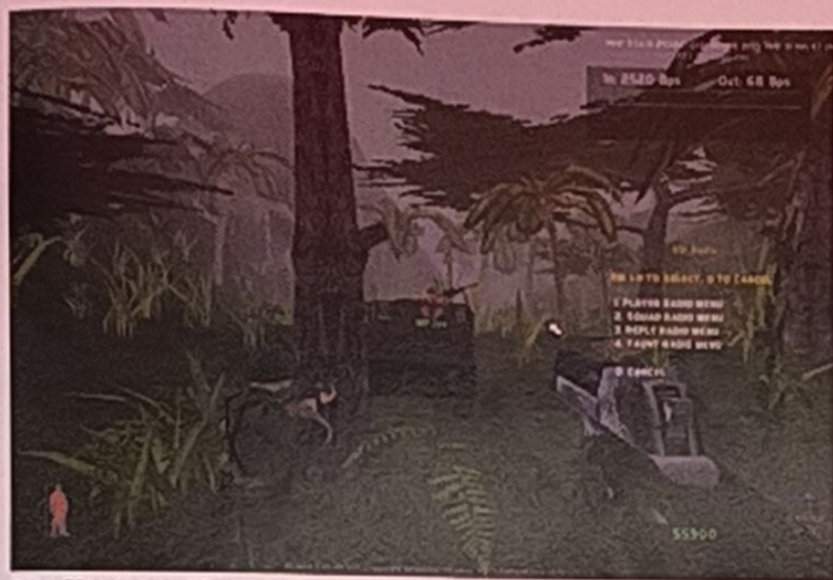
Še ena izmed (pre)številnih strategij, postavljenih v drugo svetovno vojno, vendar tokrat nekoliko drugače – če ste igrali *Europa Universalis 2*, potem veste, kaj lahko pričakujete. Možno naj bi bilo igranje na strani katerega koli naroda, vse skupaj pa bi naj bilo zgodovinsko realistično, tako da bodo dodali številne generale in politike tistega časa. Dobili bomo temeljit diplomacijski sistem in dostopna nam bodo številna super orožja. Prisotno bo tudi večigralsvo, mi pa upamo, da bomo ob izidu navdušeni tako, kot smo bili ob predhodniku.
www.paradoxplaza.com

APZ

ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?

www.apz-zdruzenje.si

Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si



Od puščaj do tropskih pragozdov.

▶ **DATUM IZIDA BOŽIČ 2002**

IGI 2: COVERT STRIKE

Vpadi v sovražnikove baze. Znova.

Vrnitev Inštituta za Geotaktično Inteligenco – Codemasters nas namreč prepričujejo, da IGI v resnici pomeni natanko to – bodo spremljale številne napovedi v priznanih revijah, kakršna je PCFormat, čemur bodo sledile večje količine iger na policah slovenskih veletrgovin ter veselje smrtnikov ob izidu. Vse skupaj bodo morda spremljali tudi zvonovi na kateri od cerkva. No, vsaj takšen sprejem bi si zaslužilo nadaljevanje kritično odlično sprejete IGI. Vendar bi mi že zaradi same zvrsti igre raje videli, da bi se IGI 2 neopaženo pritihtapil na police trgovin, se ujel v rokah nič hudega slutečih kupcev ter se nato namestil na naše trde diske v slogu bondovskega spektakla, ob katerem nam razbija srce, dlani pa se potijo. No, ko bolje razmislimo, morda naša ideja le ni tako briljantna.

Kljub novemu grafičnemu pogonu, vključitvi okrog 32 orožij in svetovalni pomoči SAS legende Chrisa Ryana, gre še vedno za IGI, kakršnega poznamo. Največ časa boste preživeli med izmikanjem stražarjem in nadzornim kameram, vendar boste opazili, da so okolja občutno večja kot v prvem delu, zaradi povečanega realizma pa bodo zadeve ravno toliko bolj napete. Umetna inteligenca sovražnikov je veliko bolj prepričljiva in jo je težje premagati, igra pa škodo preračunava sproti, po izstrelitvi vsake posamezne kroglice.

Če temu dodamo tudi popotovalno dejstvo, da vas bo IGI 2 popeljal skozi misije v Rusiji, Libiji in na Kitajskem, kjer

boste iskali izdajalca v organizaciji IGI, je jasno, da med igranjem najbrž ne bo trenutka, ko bi se lahko dolgočasili.

Ena poglobljenejših kritik izvirnika je temeljila preprosto na tem, da ni vseboval možnosti za snemanje položaja – če niste uspeli dokončati misije, ste se morali z njo spoprijeti od začetka. Razvijalci so uslišali želje igralcev in snemanje igre med misijo je sedaj zmožnost Jonesovega prenosnega računalnika, vendar še vedno morate biti pozorni – vsak posneti položaj nekoliko izčrpa baterijo na notesniku, tako da jih uporabite pametno. Med stvarmi, ki smo jih v IGI-ju oboževali, pa je bila ostrostrelska puška, ki se sedaj vrača, izboljšana in s termalnim iskalom.

Ker EA-jeva nova igra z Jamesom Bondom v glavni vlogi izide že naslednji mesec, bo božič še kako vroč, kljub temu pa bi mi stavili na IGI2, da mu bo na naše zaslone uspelo pripeljati najbolj privlačnega PC agenta. **PCF**



>> KAKO NAPREDUJEJO

Najbolj ažurne novice o napredku v razvoju prihajajočih iger.



DREDD VS DEATH

Razvoj: Rebellion

Igre niso pokazali na ECTS-ju, pa tudi informacij je kaj malo, kljub temu pa smo prepričani, da bo šlo za eno najboljših stripovskih iger zadnjih let.

Oni pravijo 2003

Mi pravimo Težko je ugibati, zato jim moramo verjeti

Napredek



HALO

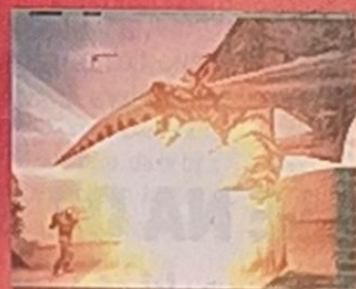
Razvoj: Microsoft

Sodimo se torej z dejstvi – znano je, da se bo Halo za PC zgodil. Enkrat že. Govori se celo o pomembnih spremembah za PC različico, ampak zaenkrat je še prehitro govoriti.

Oni pravijo Poletje 2003

Mi pravimo Morali bi jo dobiti že zdavnaj, zato upamo, da bodo spremembe dobre

Napredek



NEOCRON

Razvoj: CDV

Beta test iz Dous Exom navdihnjene MMORPG je praktično končan, tako da je prihodnost CDV-jevega futurističnega opusa odvisna od preizkuševalcev. Upajmo na najboljšo.

Oni pravijo November 2003

Mi pravimo Če beta ni povzročala težav, pričakujte opise v naslednjih številih

Napredek



COLIN MCRAC 3

Razvoj: Codemasters

Codemasters so se osredotočili na PS2 in Xbox različici, ki sta v času, ko to berete, že v prodaji, tako da mi ne bomo delali družbe Nickyju Gristu vsaj še nekaj mesecev.

Oni pravijo 2003

Mi pravimo Pričakujte ga za velikončno darilo

Napredek



CIV III: PLAY THE WORLD

Razvoj: Firaxis

Civ III bo s pomočjo tega dodatka postal bolj družbena igra. Ne samo to, dodatek prinaša tudi nove načine igranja in dodatke igri za enega igralca.

Oni pravijo Božič

Mi pravimo Se ena za naslednji mesec, torej

Napredek



Naročite se in prejmite dve številki brezplačno!

	Normalna cena	→ Vi plačate	→ Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

>> Vsak mesec vam prinašamo dve izdaji – CD ali DVD – ki so vedno prepolni celotnih programov, med katerimi se praktično vsak mesec najde nekaj, kar boste s pridom uporabljali pri svojem delu ali zabavi. Vrednost celotnih programov v vsaki številki doseže nekaj deset tisoč tolarjev. DVD izdaja PC Formata pa vam prinaša osupljivih 4 Gb programov, najboljših demonstracij iger, dodatkov za igre, popravkov in gonilnikov, od naslednjega meseca pa tudi video posnetke iz za kulisja industrije.

>> Če se naročite, si boste dostavo vsake številke zagotovili v vaš poštni nabiralnik – prispela pa bo še vroča izpod tiskarskih strojev. Ne pozabite tudi na dejstvo, da vam ob naročilu podarimo kar dve številki na leto ter da vam ponujamo možnost plačila naročnine v dveh mesečnih obrokih. In ne samo to – kot dobrodošlico ob pričetku nove naročnine si lahko izberete igro *Resident Evil III: Nemesis*, igro *Chicken Run* ali pa celoten protivirusni program z možnostjo nalaganja protivirusnih definicij za 12 mesecev, *Vexira Antivirus Personal*.

NAROČITE SE NA 02 330 330 1

Ali izpolnite dopisnico, ki ste jo prejeli v reviji.

Naročila tudi
preko
www.pcfFormatslo.net

NAGRADNA IGRA ZA NAROČNIKE

Med tistimi, ki se naročijo do 30. novembra, bomo izžrebali deset srečnejšev, ki bodo prejeli program *Presis* – osebni prevajalni sistem podjetja Arnebis – za več informacij glejte tokratne Novice.

UGODNOSTI ZA NAROČNIKE

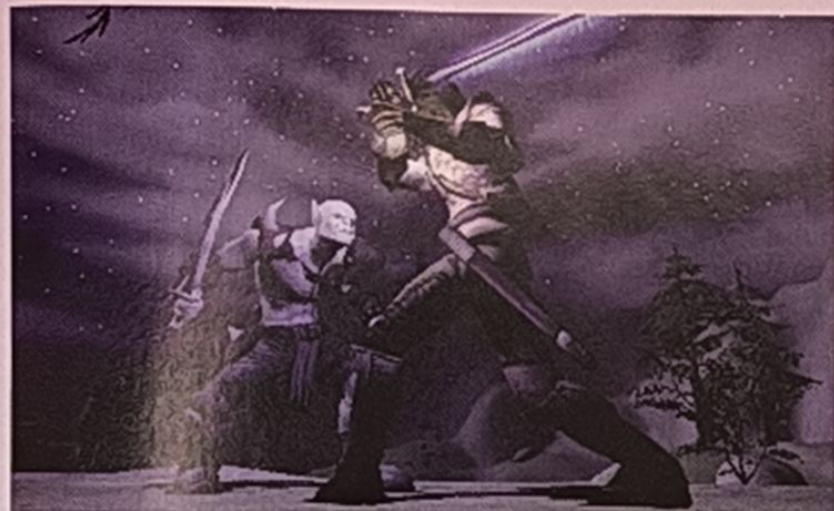
Obrabljena fraza, ampak tudi naročniki PCF kupujejo ceneje. In to ne kar tako. Pri nakupu opreme Panasonic ponujamo vsem novim naročnikom **do 20% popust** pri podjetju Aroba. Če kupujete televizor, hi-fi ali kar koli dražjega, lahko s to ponudbo pridete do naročnine na PCF popolnoma brezplačno in še ohranite denar v žepu! Za več informacij pokličite na 02 330 330 1.



➤ **DATUM IZIDA NOVEMBER 2002**

LORD OF THE RINGS THE FELLOWSHIP OF THE RING

Orki na levi, troli na desni. In tukaj smo mi, v Srednjem svetu, skupaj z vami.



Kot stoji v knjigi, bo Aragornov meč Anduril modro sijal v prisotnosti orkov.

Pravijo, da so bile v starih časih, v zgodnjih dneh računalniške revolucije, igre s tematiko Gospodarja prstanov mnoge in različne. Potem pa je temni gospodar Vivendi Universal kupil vse pravice za vsa Tolkienova dela in ni z njimi naredil prav ničesar. Senca je prekrila deželo za mnoga leta. Končno je popularen film mnoge opomnil na izgubljeno čarobnost Srednjega sveta in Vivendi je odločil, da je končno napočil čas za izdajo nove igre. Verjetno je k temu prispevalo tudi dejstvo, da bo tudi Electronic Arts izdal igro, zasnovano na filmski uspešnici.

Ta igra pa bo igra po knjigi, kar pomeni, da ji bosta očitno sledili še dve nadaljevanji, ki bosta temeljili na naslednjih dveh delih knjižne trilogije. Brez odlomkov iz filma, brez glasu lana McKellena in definitivno nikakršnih sličic Elijah Wooda na naslovnici. Namesto tega bomo dobili tretjeosebno pustolovščino, zasnovano na izvirnem knjižnem delu – producent Vivendijeve igre nam je pojasnil, da bo EA lahko v svoji igri upodobil le prizore, ki so bili vidni v filmu in nič več kot to.

Bisage likov

Tako bo precej likov, lokacij in dogodkov, ki so bili izpuščeni v filmu Petra Jacksona, možno videti le v Vivendijevem *Fellowship of the Ring*. Igra, o kateri je govora, bo pač sledila zgodbi knjige – od prve do zadnje strani.

Igrali boste lahko kot Aragorn, Gandalf ali Frodo, pač odvisno od situacije – in ne, ne boste imeli možnosti

izbirati med njimi. Aragorn, kot najboljši borec, pride do izraza v bojih (ki jih je več, kot se jih spomnimo iz knjige).

»Veliko bolj smo se osredotočili na akcijo,« priznava producent igre Alan Patmore. »Seveda želimo igro ustvariti čim bližje originalnemu delu, vendar bomo uporabili kreativno svobodo ter na ta način popestrili igralnost.« V eni izmed stopenj smo celo videli starega Gandalfa, ki je namesto gromov in čarovnij spretno vihtel sabljo kot človek s polovico njegovih let ter preprosto sekal orka za orkom.

Če pa si želite malce miru in tišine, vam bo bolj všeč Frodov način igranja, ki je zasnovan bolj na prikritosti. Frodo se zna neslišno tihotapiti naokoli, se skrivati v sencah in metati kamne, s čimer zavrača sovražnike. Seveda lahko uporabi tudi Prstan, kar pa ima posledice. Uporaba Prstana ne bo pritegnila le Nazgulov; Frodov indikator čistosti pada vsako sekundo uporabe prstana. Ko ni več čistosti, ni več hobita. Enostavno. Frodo je prav tako odgovoren za reševanje nalog, kar nakazuje, do kakšne mere je zgodba iz knjige prenesena v igro.

Ne glede na to, s katerim likom igrate, se bo v vaši neposredni bližini stalno potikal preostali del Druščine in kot izgleda, jih bo mogoče taktično izkoristiti. »V Morii, če navedem primer, je cel kup orkov v drugi dvorani in Druščina se trudi priti na drugo stran. Gimli bo v tem primeru glavni pretepač, ki bo v prvi vrsti besno udrihal po orkih,« nam razlaga Patmore. Težava je dvizni most, pravi. »Takrat boste morali uporabiti Froda, da



»Zrcalce, zrcalce na tleh, povej, kdo je najbolj vsiljiv hobot v deželi tej?«



Impresiven Gandalf, ki še vedno čaka na pošiljko Greciana 2000.

se bo odtihotapil do lestev, splezal nanje, se pognal preko cele vrste stvari na poti in spustil most za Gimlija.

Pri Surrealu so nedvomno predani temu, da oživijo Druščino tako, da bi bil z njo zadovoljen celo sam Tolkien, kaj šele njegovi oboževalci. Prav zaradi tega se tako velik poudarek na bojevanju kar nekako zatakne v grlu. Ali bodo igralci, ki jim je všeč bojevanje, navdušeni nad pogovarjanjem in reševanjem nalog? Bomo še videli – opis vam bomo prinesli že v naslednji številki. **PCF**



Če boste Prstan prepogosto uporabljali, vas bodo Nazguli našli. Torej tega raje ne počnite.

➤ RAZVIJALEC Surreal Software



Surreal: v bistvu izgledajo kar normalno.

Zasebno podjetje Surreal Software se lahko pohvali z dvainpet-

desetimi razvijalci, slikarji in programerji, stoji pa v Seattlu, natančneje v okrožju Fremont. Se spomnite igre *Drakan: Order of the Flame*? Igre z lušno bojovnico, ki je jahala na zmaju? Naredili so jo prav pri Surreal Software, in sicer z lastnim 3D pogonom, imenovanim Riot Engine. *Drakan* je izšel leta 1999 ter požel odlične kritike in kar nekaj nagrad. Pred kratkim, natančneje januarja letos, so pri Surrealu izdali še nadaljevanje, *Drakan: The Ancient's Gates*.

Veliko izkušenj z bojevanjem, kot mu bomo pričali v *Fellowship of the Ring*, si je ekipa pridobila z delom na *Drakanu*. In kaj imajo pri Surreal še v načrtu? Če ugrabimo, bi lahko rekli, da se bo naslednji naslov glasil *Lord of the Rings: The Two Towers*, ki mu bo kmalu sledil še *Lord of the Rings: The Return of the King*.

Založnik: Vivendi Universal
www.surreal.com

➤ DATUM IZIDA FEBRUAR 2002

VIETCONG

Džungla še ni bila nikoli tako krvavo rdeča.

➤ RAZVIJALEC
Illusion Softworks



To je evropska ekipa iz Češke republike, ustanovljena leta 1997. Človek, ki je bil neposredno odgovoren za nastanek tega podjetja, je bil Petr Vochozka, njegova naloga pa je bila kristalno jasna že od samega začetka: ustvariti najboljše igre za namizne računalnike in igralne konzole. V le nekaj letih so postali močna in sposobna razvijalska ekipa. Trenutno pogodbeno sodelujejo s podjetjem Take2 Interactive, ki so založili njihovo prvo igro *Hidden & Dangerous* ter podpisali pogodbo za založbo naslednjih šestih iger. Med njimi je zadnje čase nedvomno najbolj odmevna igra *Mafia*.
www.illusionsoftworks.com



➤➤ V globelih temne strašne džungle se vsem šibijo kolena. Vsem.



Nekateri pravijo, da je blatna kopel koristna.



Pogled na favno je res impresiven, vendar vi niste tam v vlogi turista.

Korakaš skozi debelo, neznosno vročino. Močno utripanje srca in trudna sapa sta edini stvari, ki uidevata v tišino sovražnikovega ozemlja. Kapljice potu ti počasi tečejo čez obraz, ko ti nenadoma že preveč znan zvok prekine koncentracijo. Hitro se obrneš proti nevarnosti, medtem ko tvoj sovojak s kratkimi rafali že uničuje grmičevje pred tabo. Džungla se spreobrne iz zelenih listov narave v rdeče reke krvi človeške neumnosti. Vse kar slišiš, so še poki avtomatskih pušk in nemočni kriki tvojih mož.

Obrni se, menjaj okvir, ciljaj, izmakni se, streljaj. Kot tvoja dejanja ustvarijo ples, tako nenadne eksplozije ustvarijo ogromne ognjene krogle, ki kar hrepenijo po uničevanju. In kakor hitro kaos dobi življenje, tako tudi vztrajno hitro zdrсне v temo smrti. Sledi nevihta, ki pogasi besnečo in silovito džunglo in spet postavi stvari na svoja mesta. A ne pozabi, to je vojna in ti moraš opraviti nalogo.

Vietcong, prvoosebna strelska igra, postavljena v neslavni zaplet v jugovzhodni Aziji, vam bo torej omogočila izkusiti nevarnost, nepozaben strah in nepričakovano nevarne džungelske vojne afere proti odločnemu sovražniku.

Puška poje mi

Kot elitni vojak ste poveljnik ti. Ekipa A, dela ameriških posebnih sil. Igra vas bo popeljala skozi dvajset dramatičnih misij, katerim bo vzporedno sledila še zgodba, ki bo ujela nevarnost, strah in nenapovedljivost vojne same. Na voljo

imate več kot petindvajset orožij, med katerimi ne boste pogrešali puške M16, metalca raket in ostrostrelskih pušk. Če želite, boste poklicali zračno pomoč, da uniči to in ono, ali pa se odločili in izvedli ljubko zasedo za sovražne enote.

Vaša elitna skupina je sestavljena iz šestih članov Ameriških posebnih sil (U.S. Special Forces) specializirano izurjenih za boj na različnih področjih. Ob boku pa imate vezista, medicinca, mitraljezca, inženirja in izvidnika.

Uspeh v mnogih operacijah je zagotovljen le s trezno glavo in z natančno analizo določene situacije, na podlagi česar se lahko odločite za uporabo specializiranih veščin določenih vojakov. Kot vodja ekipe razdelite ukaze sovojakom in skrbite za to, da preučite, kako misije čim bolj učinkovito izpeljati. Ostalih pet članov je pod računalniškim nadzorom ter se

spopada z določeno situacijo na podlagi vseh pravil elitnih enot. Vojaki vedo, kaj je njihova naloga, kako se braniti in kako se boriti, a kljub temu njihove raznolike osebnostne značilnosti vplivajo na to, da se bodo v stresnih trenutkih obnašali različno.

Na voljo imate štiri različne vrste igranja. Prvi je stoodstotna akcija – branite se pred silnimi napadi sovražnikov z uničevalno močjo helikopterske strojnice, težkim mitraljezom na zadnjem delu džipa ali sprednjem delu čolna, ki plove po reki navzgor. Drugi, »solo« način, je, kot že samo ime pove, vrste »eden na vse«. Borite se proti sovražnikom ali pot pod noge in bežite potem, ko ste se ločili od svoje enote. Nato je tukaj še ekipni način, kjer boste delovali kot ekipa, v kateri je najpomembnejše dobro sodelovanje s člani. Zadnji je, da, uganili ste, večigralski način, kjer se boste lahko spopadli kot ameriški ali vietkongovski vojaki na posebej za to izdelanih ozemljih.

Kaj sedaj?

Drži, da so napovedi vedno sočne in obljublajo same sladke stvari, a ne rečite, da tale ni ena tistih, po prebiranju katere bi igro najraje takoj zaigrali. Po velikem uspehu razvijalcev z igro *Mafia*, menimo da igri zagotovo lahko uspe. Prvoosebni iger je na trgu precej, vendar se nemalokrat zgodi, da le-te ob izidu razočarajo. Srčno upamo, da bo *Vietcongu* uspelo in takoj, ko jo dobimo, boste izvedeli vso resnico, samo resnico in nič drugega kot resnico – in naj nam bog pomaga.

Nejc Dulmin



Že iz posnetkov zaslonov je jasno, da igra kar izžareva vzdušje.

Najboljša pot do odličnega znanja angleščine

Euro PLUS+ REWARD

inter @ ktivni
tečaj
angleščine

3 razlogi za uporabo tečaja EuroPlus+ REWARD

- Najboljša pot do odličnega znanja angleškega jezika.
- Vsestranska prilagodljivost vašemu času in potrebam.
- Prijaznost do uporabnika – razlage v slovenščini.



POTRJENO
UČNO GRADIVO
ZA OSNOVNE
IN SREDNJE ŠOLE

Posamezna stopnja vsebuje:

- 3 cederome (2 + namestitveni)
- 4 ali 5 lekcij, stotine nalog, razlage, zanimive dialoge in zgodbe
- videoposnetke in zapise iz resničnega življenja
- navodila za namestitev in učenje v slovenščini



Cena posamezne stopnje: 17.490 SIT

Cena kompleta štirih stopenj: 59.600 SIT

Prihranek ob nakupu kompleta: 10.360 SIT

NAROČANJE: • (01) 241 33 00
• www.emka.si/reward
• v knjigarnah in pri zastopnikih



Mladinska knjiga
ZALOŽBA

UNREAL TOURNAMENT 2003



Infogrames Epic Games www.unrealtournament2003.com

Ste pričakovali revolucijo, morda celo apokalipso? Pričakovali ste preveč!

>> UT2003 je ostal edini branilec samo-online igranja



UT smo igrali pred skoraj polovico desetletja in od takrat se ni veliko spremenilo – UT 2003 skorajda ne moremo imenovati "nadaljevanje".

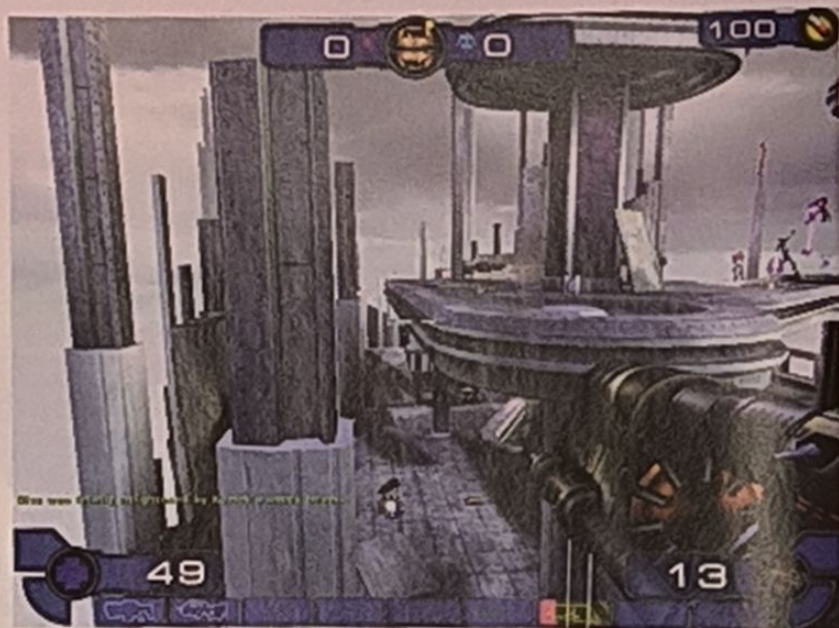


Prepričajte se, da zadevo obvladate, preden se odpravite na online strežnike, drugače boste lahka tarča.

Potrebuje PIII-733, 128 Mb RAM, 3D kartico s 16 Mb
Želi PIII 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D kartico s 64 Mb
Več igralcev Kaj ste pa mislili?

Quake III: Arena. Že samo ime v človeku vzbuja strahospoštovanje – nenazadnje tudi zato, ker gre za najbolj priljubljeno online strelsko igro vseh časov. Toda pri Quaku je pač tako, da ga neizmerno ljubite ali pa zagrizeno sovražite. Nekaterim ustreza dinamična fizika, ki omogoča holivudske skoke, destruktivna orožja in po stenah razmazano drobovje, medtem ko imajo drugi raje bolj realističen fizikalni model, dodelane stopnje in predvsem slastno animacijo likov. Ljubitelji slednjih karakteristik so ponavadi zaljubljeni v Unreal Tournament.

Ja, UT je ob svojem izidu definitivno predstavljal osvežitev, saj smo lahko izkusili fantastično grafiko in čudovite stopnje, ki so bile odprte in predvsem premišljeno zasnovane, kar pripomore k zasvojljivi igralnosti in obilju zabave, česar marsikdo v Quaku ni več našel. No, UT 2003 na marsikaterem področju izboljša častivrednega izvirnika, vendar ne gre vedno le za evolucijo, kajti oblikovalcem se je tu pa tam tudi



Prerekanja med oboževalci Q3 in UT so znala včasih biti prav goreča. Žal je tokrat UT ostal brez tekmeča.

ponesrečilo. Pa vendar, znano je da se je Id Software odločil, da bosta Quake IV in Doom III v prvi vrsti igri namenjeni enemu igralcu in je tako UT2003 ostal edini branilec samo-online igranja, tako da so ga mnogi s širokopasovnimi povezavami željno pričakovali.

Evolucija po Darwinu

Prva stvar, ki jo je v novi različici moč opaziti, je prelesten grafičen pogon. Ampak, kot bi vam znal naš kolega Ivo

Vidregar lepo razložiti, zna biti prav grafična briljantnost včasih moteč element. Ravno zaradi tega dejstva profesionalni quakerji med igranjem ponavadi popolnoma izklopijo vse texture in igrajo praktično v poligonalnem grafičnem načinu. Tudi sam sem izkusil podobno, kajti neprestano se mi je dogajalo, da so me zaradi občudovanja lave, dima, vode in prelepih tekstur sovragi ubijali kot po tekočem traku. Po drugi strani pa lahko

>> KAKO IGRATI

Deathmatch je morda najbolj razširjen, vendar lepota UT 2003 leži v drugih igralnih načinih.



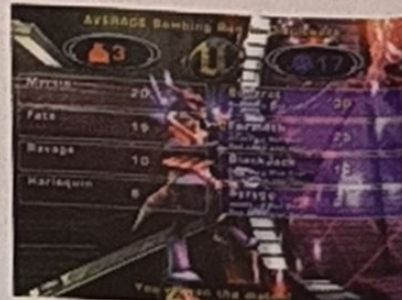
01 Deathmatch ali Team Deathmatch – v vsakem primeru zmaga tisti, ki jih pobije največ. Kljub temu pa je bolj zabavno, ko igrate kot del moštva



02 Capture The Flag je skler od nekdanj priljubljen način, zaradi domiselne zgradbe stopenj pa mu moramo priznati, da je tudi v UT 2003 izreden.



03 Če igrate s pravimi soigralci, vam bo Double Domination ponudil celo vrečo adrenalina. Način vas prisili, da na enem mestu ostanete dlje, kot je to zdravo.



04 Bombing Run je v uredništvu zelo priljubljen in je najbrž nogomet, kakršnega igrajo v peklu. Točke so igralcem nekoliko bolj pomembne, ko gre za gole, kot za uboje.



Po poplavi neumnih klonov *Counter-Strike* je *UT 2003* prava stvar, na katero so mnogi upravičeno dolgo čakali.

z absolutnim prepričanjem zatrdim, da gre za najboljši grafični pogon kar smo jih videli do sedaj. Vendar pa so Epic Games ostali zvesti samim sebi, saj za igranje brez zatikanja ne potrebujete računalniškega monstra, temveč boste že z Athlonom XP 1600+ in GeForce3 uživali v vseh podrobnostih in nadstandardni ločljivosti 1280 x 1024. Lepo, kaj?

Toda grafika sama ne naredi dobre igre, zato se na tem mestu posvetimo izboljšavam glede na izvirnik. Takoj sem opazil, da vsebuje *UT 2003* kar precej map iz predhodnika, ki pa so padle pod kirurški nož programerjev. Predelave niso samo stilistične – recimo predelava *Facing Worlds* v egiptčansko tematiko – temveč tudi konstruktivne, saj ne gre več za funkcionalno premočrteno oblikovanje, temveč je sedaj na voljo veliko več nadstropij, teleportov in predvsem skrivališč. Toda očitno se fantje nekako ne morejo držati ustaljenih meril, zato so nekatere mape, recimo *December*, tako velikanske, da se v njih večkrat izgubite, kot pa koga pohopsate.

Oborožene modre celade

V skladu z novo svetovno ureditvijo se je spremenil tudi arzenal – nekaterih orožij so se povsem znebili, spet druga pa so »dodelana«. Najprej je izginila



Ko vaš adrenalin doseže 100, lahko aktivirate posebne zmožnosti, kot so nevidnost ali večja hitrost gibanja.

ostrorelska puška, katero so nadomestili z lightning gunom, ki je po funkcionalnosti povsem enak, vendar izstreljuje žarke, katerih vir preželi sovražnik z lahkoto odkrije. Nasploh so v interesu uravnoteženja orožja manj destruktivna (pa v primerjavi s *Quakom* že prej niso bila bog ve kako učinkovita), že spet pa razočara über-orozje: lon Cannon. Že *Redeemer* je bil pravi antiklimaks, a ste z njim vsaj lahko lovili nasprotnike, lon Cannonu pa na karti preprosto pokažete, katero sobo naj zdemolira, in to je to. Slabo in predvsem nepošteno.

Škoda je tudi, da Epic Games niso izkoristili zlate priložnosti in se odločili za implementacijo vozil – tako bi lahko že sedaj prehiteli težko pričakovani *Halo* in predvsem nadomestili potrebo po online igranju *Tribes 2*. Čeprav so nekatere mape, kot že omenjeni *December*, povsem primerne za uporabo vozil, pa je stvar pač v tem, da so vozila res uporabna le v kakšni kooperativni igri.

Igralni načini

Kljub privlačnosti deathmatcha pa je večina v uredništvu mnenja, da je DM eden slabših igralnih načinov v *UT 2003*. Sicer gre za dokaj uravnoteženo in v večini primerov zabavno zadevščino, vendar je vse to že nekako videno. Navdušijo predvsem drugi načini, kot je recimo CTF z nekaj zares izrednimi stopnjami, ali pa *Bombing Run* in *Double Domination*, ki sta dva nova odlična načina. Prvega ste lahko (in gotovo ste ga) preigravali v demonstracijski različici in gre za nekakšno čudno, a zelo zabavno mešanico športa v slogu rokometu in prvoosebne strelske igre, po igranju katere se nam je navadno streljanje nekaj časa celo zdelo popolnoma dolgočasno. Sicer se vam v večini primerov ne bo uspelo prebiti do



Za zijanje nad prelepo grafiko ne bo preveč časa.

nasprotnikovega gola in doseči točko (medtem ko imate žogo ne morete streljati, zato jo morate odvreči za nekaj metrov, ustreliti sovraga in jo spet pobrati), ampak ko vam uspe, je veselje toliko večje. Ob tem je potrebno omeniti tudi translokator – napravo, zaradi katere se boste prvih nekaj tednov poraženi vračali z vseh seans na spletnih strežnikih. Translokator vam namreč omogoča premestiti se z ene strani stopnje na drugo hitreje, kot bi to storili peš.

Double Domination nastopa namesto klasičnega *Domination* iz prejšnje različice – na voljo sta dve nadzorni točki in moštvo mora ohraniti nadzor nad obema hkrati za 10 sekund, da osvoji točko. Zaradi tega je zelo pomembno, da se ves čas zavedate, kaj počnejo ostali člani vaše ekipe, saj v nasprotnem primeru ne boste mogli nadzorovati obeh baz hkrati. Tudi pri drugih igralnih načinih je moštveno sodelovanje pomembnejše kot kadar koli prej.

UT 2003 pa ponuja tudi način za enega igralca in kampanja za osamljene volkove sploh ni tako slaba. Vaše moštvene kolege lahko izbirate in menjavate, pač odvisno od statistik, umetna inteligenca pa je lepo prirejena razmišljanju v slogu moštva. Žal je na višjih težavnostnih stopnjah jasno, da računalnik goljufa.

Kljub nekaterim slabostim pa je *UT 2003* nedvomno odlična igra. Ne samo, da ima trenutno najlepši grafični pogon, temveč tudi visoko razvito UI v načinu za enega (seveda kljub zgornji hvali še vedno primerno le za vajo), impresivno oblikovanje stopenj in neverjetno večigralsko vzdušje. *UT 2003* sicer ne prinaša revolucije, je pa zato več kot dobro razvedrilo med dolgim čakanjem na *Doom III*.

Boštjan Uršič

NEZAMUDITEGA



Facing Worlds je bila dolga leta najbolj priljubljena CTF mapa v *UT*, njena 2003 predelava pa je ena bolj impresivnih stopenj v igri: lebdeči otok na nebu, z bazo na vsaki strani, povezuje pa ju le prehod, tanek kot papir. Seveda se lahko sami odločite, kaj je najboljši način za prehod z ene strani na drugo (jump-padi, translokatorji ali celo peš), če pa želite popolnoma surrealistično doživetje, pa vklopite mutacijo za nizko gravitacijo.



PCFOcena

Online strelska igra največjega kalibra
Občasno prevelike stopnje, nekoliko neumna orožja

VREDNO OGLEDAT
Quake III 94%
Battlefield 84%
Counter-Strike 91%

»Odlično nadaljevanje ene najbolj žlahtnih iger za več igralcev.«

90%

STRONGHOLD CRUSADER

Gathering of Developers Firefly Studios www.fireflyworlds.com

Oklep, meč, vročina in žeja. Kdo pravi, da je dobro biti vitez?

ŠE VEČ ARABCEV

Večigraštvo v prvem delu je bilo dobro, nadaljevanje pa ga popelje stopnjo višje. Na voljo je precej map in se v grobem delijo v dve vrsti: enakomerne in skoncentrirane. Če imate radi dolge priprave, izberite enakomerne mape, na katerih ima vsak igralec enake pogoje in nujne vire zraven gradu. Če pa imate raje boj od prve sekunde za nadvlado nad strateškimi točkami, boste verjetno raje segli po drugačnih. Mape seveda ustvarjate tudi sami, v igro lahko vključite tudi računalniške nasprotnike in se razdelite v ekipe. Prisotno je res vse, kar bi pričakovali od moderne strategije. Seveda tudi to, da omogoča igranje preko Gamespya.



Kaj naj rečem? Nekateri nasprotniki obožujejo stolpe.



Svoje sužnje hitro umaknite od stavb, ki ste jih zažgali, sicer bodo postali bakla na dveh nogah.



Ogenj se v puščavi hitro širi, zato imejte vodo pri roki, da pogasite plamene, sicer lahko le zgorite ...



Boji se bodo včasih odvijali v mestih. Usmilite se civilnega prebivalstva!

Potrebuje P300, 64Mb RAM

Želi PIII 550, 128Mb RAM

Več igralcev Omrežje, internet (do 8)

Se zgodi, da je človek žejen. Izjemno žejen. Ker ima življenje bolan smisel za humor, to ponavadi časovno sovpada z okvaro edinega avtomata za pijačo v kraju in dnevom, ko so vse gostilne zaprte. Takrat se počutiš kot kupček nesreče, od boga pozabljen homo sapiens. Mislite, da sploh ne bi moglo biti slabše – in vendar se motite! Poleg peklenske žeje si predstavljajte še povprečno temperaturo 45°C, breme 30 kilogramskega oklepa ter hitre vetrove, ki s seboj nosijo suh, puščavski pesek. Manjka samo še tabla "Dobrodošli v peklu".

Nekaj takega je moral prestajati vsak evropski križar, ki se je odšel boriti za svojo vero v daljine puščave. Toda v še hujših težavah je bil, če je naletel na oazo. Kajti kjer je bila voda, so bili zagotovo tudi razjarjeni muslimani. In kjer so bili razjarjeni muslimani, je kosila smrt. *Stronghold Crusaders* vam bo vse skupaj dobro predstavil.

Če slučajno ne poznate prvega dela te strategije, naj vam povem, da je bil *Stronghold* dobro uravnotežena igra, v kateri ste največkrat branili svoj ali pa napadali sovražnikov grad. V srca se nam je zasedla zaradi odlične atmosfere, kopice izvirnih ovir (sežiganje sovražnikov, divji volkovi, zastrupljanje s crknjenimi kravami), dobrega glasovnega igranja in preprosto, znala nas je zabavati.

V samem bistvu ostaja igra ista – na evropski strani tudi skorajda ni novih enot, niti zgradb. Je pa zato tukaj povsem nova muslimanska stran in okolje. Prostrane zelenice iz prvega dela je zamenjala obširna puščava. Ravno to ima posledice pri samem bojevanju. Voda, ki se nahaja v oazah, je vir življenja in zato boste zagotovo vse razpoložljive sile usmerili v obrambo takih strateških točk. Pozabite torej na mirno življenje za zidovi in lahko obrambo svojih kmetij – s hrano bodo večni križi in težave. Kmetije lahko sedaj gradite samo še ob rodovitnih travnikih, enako je z lesom in divjadjo. Kot se verjetno še spomnite iz prvega dela, je zelo pomembno, da imate stalne pritoke hrane, saj se drugače začnejo vaši podložniki izseljevati iz gradu. Brez njih pa pač ne morete. Če torej upoštevate vsa ta dejstva, lahko ugotovite, da se je zahtevnost igre zvišala.

Zgodovina

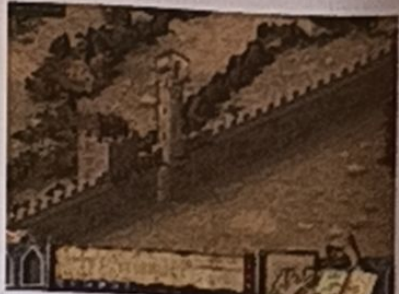
Stronghold je zaplul tudi v nekoliko bolj resne vode – namesto izmišljenih nasprotnikov, boste sedaj namreč bili boje z resničnimi voditelji muslimanov,



Ker me niso povabili na poroko, sem jim zrušil cerkev. Pošteno, a ne?

npr. sirijskim vladarjem Saladinom. Bistvo igre so štiri kampanje, ki sledijo zgodovinskemu dogajanju – v treh boste spoznavali prve tri evropske pohode, v eni pa se boste borili na strani muslimanov. Naloge so zanimive, dovolj razgibane in pohvalno je, da se tokrat mešajo ekonomski in vojaški cilji. Nič več ni zgolj ekonomske kampanje, ki je bila dokaj neprijetna, ampak je ta zelo spretno vpletena v posamezne misije. Medtem ko boste pridno razbijali glave, boste delali še zalogo hrane ali služili cekine. Te lahko sicer dobite od podložnikov, vendar jih bo to kaj hitro razburilo. Mnogo pomembnejšo vlogo zaradi tega igra tržnica, na kateri boste lahko prodajali hrano, surovine, orožje. Največkrat se bo zgodilo, da se boste specializirali le za eno dejavnost, recimo kamnolom, in boste potem svoje izdelke zamenjali za tiste, ki jih boste krvavo potrebovali.

Cekini so bili v prvem delu pomembni le za proizvodnjo določenih enot, sedaj pa boste s svojim premoženjem v eni izmed novih zgradb lahko kupili tudi plačance. Ti so povsem novi lokostrelci na konju, arabska različica nindž, sužnji ... Sužnji so zelo zanimiva enota, saj so izjemno poceni in skorajda nimajo orožja – v rokah držijo le bakle. Te ne služijo huliganskemu navijanju in motenju nasprotnikov na nogometni tekmi, temveč lahko z njimi podtikate rdečega petelina v nasprotnikove zgradbe. Če se kmetije držijo skupaj, je dovolj, da zažgete le eno in





Gradovi so lepi, vendar ne pozabite – tu ste, da jih uničite!

celo kmetijstvo bo šlo rakom žvižgat – lakota bo nastopila, pa četudi bi bil But kmetijski minister. Vendar pa lahko isti trik uporabi tudi sovražnik, zato je več kot priporočljivo, da imate zaposlenega vodnarčka, ki bo s svojim vedrcem opravljal delo prostovoljne gasilske enote.

Želje so uslišane!

Največja pridobitev novega dela pa je način skirmish, po katerem s(m)o obojevalci hrepneli. Na tem področju so se res potrudili in zato lahko trdim, da je *Crusader* upravičeno nadaljevanje in ne zgolj dodatek. Na voljo vam je kar petdeset nalog, v katerih se boste srečevali s precej različnimi nasprotniki. Če je vladar bolj nežna dušica, lahko pričakujete, da vas ne bo ravno srdito napadal, ampak bo lepo čepel v svojem dvorcu, ga nadgrajeval in v primeru poetičnega Sultana, občasno spesnil še kakšno pesmico. Lahko pa za nasprotnika dobite tudi kakega srboritega, zale-tavega in z vojsko obsedenega častilca Alaha. Kar naprej vam bo najedal s svojimi strašnimi grožnjami in opletal okoli vas kot kakšna podrepna muha.

Takemu bebču je res prijetno odstraniti glavo z vratu! Med nasprotniki se bodo znašli tudi stari znanci iz prvega dela. Pujs, Podgana, Kača in Svinja so se naprej prekleto samozavestni, da vas bodo uničili in svojo premoč nad njimi boste lahko dokazali tudi v puščavi.

Nasprotniki so z vsako nalogo nekoliko težji in tudi stari mački bodo imeli z njimi veliko dela. Če vam tudi to ne bo dovolj, lahko sami določite število nasprotnikov, jim poklonite denarno prednost, izberete mapo, na kateri želite izprašiti njihove riti in se podate v boj. Res uživaško, posebej zaradi dobre UI, ki vam bo dala misliti!

Sam boj je lepo uravnotežen in niti na kraj pameti naj vam ne pride, da bi zmagali le z eno vrsto vojščakov. Velik poudarek je tudi na obleganju gradu s katapulti in ovni ter na obrambi z že poznanimi triki. Morda bi bilo dobro le, če bi bile vpeljene še formacije. Drugače lahko na tem področju rečemo le: "Sedi, pett!"

Deja vu

Ne bomo pa tako radodarni pri ocenjevanju izgleda. Igra ni grda, ampak ni



Od hranjenja vojakov do pošiljanja lokostrelcev na obzidje – o vsem je treba razmišljati.



Tile fantje bodo na krut način spoznali, da obzidje ne gori.

popolnoma nič napredovala v primerjavi s prvim delom. Ne samo, da grafika ni lepša, ampak so celo zgradbe na pogled nespremenjene. Le redke so pridobile nekoliko arabskega izgleda, druge pa so recimo zgolj zamenjale evropske koničaste strehe z lepimi, zlatimi arabskimi okroglinami. Pokrajina je seveda večinoma peščena, na njej pa so evropske srne zamenjale kamele in levi. Omembe vredne so še animacije na koncu misij kot tudi sporočila nasprotnikov, ki so lepo izdelani in vam bodo prisklali tudi kakšen bežen nasmešek. Kakšne revolucije tudi v glasbi (sem ter tja je prisotno kakšno posebej "prijetno" arabsko solo petje) in zvoku ni.

V igri sem sam zelo užival, vendar vedite, da sem bil tudi nad prvim delom navdušen. Če ste torej izvirnik ljubili, si tole igro brez skrbi zadegajte v enoto CD-ROM. Tudi vsem ljubiteljem strategij, ki so že nabrali nekaj ur izkušenj, tale naslov predstavlja priporočen nakup, nekoliko manj priporočljiv pa je za novince, saj je stopnja težavnosti visoka. Sedaj pa je skrajni čas da zaključim – mislim, da mi neki črnc z baklo maha po žitu.

Tomaž Bartolj



Levi vam lahko pred očmi unikiijo prepotrebno hrano, pa tudi na njihovem jedilnem listu lahko pristanete.

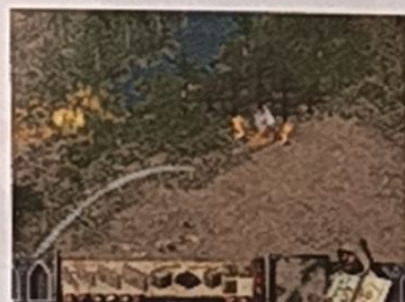


V načinu Skirmish boste večkrat sodelovali tudi z vladarji, ki jih nadzira UI – celo Rihardom Levjesrčnim.

NEZAMUDITEGA



Če preigrate vseh petdeset map skirmish, lahko s pomočjo učinkovitega urejevalnika ustvarite nove pokrajine. Poleg tega lahko naredite tudi scenarije, vse je odvisno od vloženega truda. V igri je prisoten tudi način *Castle Builder*, v katerem je vaša edina naloga vladati in graditi. Nasprotniki so le v obliki divjih živali, drugače pa ni nobenih omejitev. Če so vam gradovi všeč, boste uživali in zgradili utrdbo, ki ji bo zavidal Richard Levjesrčni osebno, pa tudi če bi zemljo tlačil nekaj stoletij.



PCFOcena

Urvnoteženost, skirmish, večigralstvo
Ni formacij, larska grafika

VREDNO OGLED
Medieval: Total War 93%
Warrior Kings 90%
Age of Empires II 92%

"Obleganje in obramba gradov z umazanimi triki. Odlično."

83%

PROJECT NOMADS

CDV Software Lasten www.project-nomads.com

Radi gradite gradove v oblakih? Potem vam bo ta igra všeč.



Potrebuje PII-400, 32 Mb, 3D kartica z 8 Mb

Želi PIII-800, 64 Mb, 3D kartica s 32 Mb

Več igralcev Mreža, Internet

Za začetek povejmo, da obstajajo trije otoki. Bil je nek planet, nato je prišlo do apokaliptične tehnološke vojne, sedaj pa so od planeta ostali le

kosi kamna in zemlje, ki plavajo v oblakih. Tukaj pa so tudi nomadi: samotni letalci v starinskih usnjenih čeladah in očalih. Letijo v dvokrilnikih, vendar so opremljeni tudi z raketnimi nahrbtniki. Njihova kultura je osredotočena na nekaj, čemur pravijo Grey Market, ki so ga zasedli skrivnostni slabi fantje, Sentinels.

Vam je do sedaj vse jasno? No,



Bombniki niso tako okretni, kot druga letala, zato pa prevažajo smrtonosni tovor.



Krška letala tega sveta eksplodirajo s spektakularno kinematiko.

Ilepo. Smo omenili, da lahko nadzorujete tudi otoke? No, tukaj nastopijo artefakti, izdelki v davnih časih izgubljene tehnologije, ki jih lahko prenašate s seboj in ko jih vključite, zrastejo v petdeset velikih zgradb, kot so topovski stolpci in elektrarne. Te zgradbe razpostavite po otoku in le-ta postane vaša osebna leteča trdnjava. Artefakte lahko tudi združujete in ustvarjate nove stavbe. Zanimivo je tudi, da se po uničenju stavba spremeni nazaj v artefakt, katerega lahko znova poberte in spremenite v stavbo.

Otok, vrni se

V osnovi gre za tretjeosebno akcijsko pustolovščino. Po otokih pohajkujete, poskakujete in letite v stasu enega od treh nomadov – Goliatha, Johna ali Susie – ter rešujete preproste naloge in po poti nabirate artefakte. Ko pa sovražnik napade, se igra spremeni v akcijsko igro v slogu *Incoming*. Ko vas sovražnikova letala napadejo, prevzamete nadzor nad enim od velikanskih protiletalskih stolpov in sestreljate sovražnikove ptice. Seveda pa lahko stolpe tudi prepustite računalniku in se po nebu podite v lastnem letalu, kar *Nomads* spremeni v domišljjsko simulacijo zračnih dvobojev prve svetovne vojne – se kdo spomni *Crimson Skies*?

>>BOJNI POLOŽAJI

Tri vloge v enočlanski armadi *Nomads*.



01 Topničar. Sedite v najbližji protiletalski stolp in sestreljajte letala. Nekateri stolpi delujejo samodejno, vendar boste morali pri večini nadzor prevzeti vi.



02 Inženir. Vaše zgradbe so redno razstreljene na kosce, zato morate hitro vse pustiti in jih obnoviti, vendar pazite na njihovo rezervo energije.



03 Pilot. Vaše letalo se lahko bojuje tudi samodejno, a če ga pilotirate sami, boste lahko sovražniku priredili osebno maščevanje.

>>LETEČA TRDNJAVA

Odpravite se na ogled Goljatovega otoka.

TOP

To, če verjamete ali ne, je najmanjši in najslabši protiletalski top, ki je na voljo na vašem Goljatu.

ELES

Energija se počasi polni, vendar jo popraviljanje in grajenje stavb počasi srka.

USNjeni SVET

Artefakte lahko prenašate naokoli, dokler jih ne potrebujete, vendar le toliko, kolikor imate prostora na pasu.

TERRA INFIRMA

Majhen, lebeč kup nekdanjega planeta. Ima nekaj dreves, a omejen prostor za gradnjo.

VELIKI FALUS

Srce vašega otoka. Če je ta zgradba uničena, celoten otok eksplodira.

KRMILO

Uporablja se za šofiranje otoka od ene bitke do druge – žal se bitke nizajo povsem linearno.

NI DAVID

Goliath – največji, a ne najbistrejši od treh nomadov.



Če igrate kot Susie, vaše zgradbe dobijo nekoliko dekiški, organski izgled.



Uničenje vašega domovanja še nikoli ni izgledalo tako veličastno.



Igrajte kot Goliath in vaše zgradbe bodo primerno veličastne, brutalne in industrijske.

Zahvaljujoč retrogradni naravi artefaktov je *Project Nomads* tudi realnočasovna strategija. V bitki nasprotnik vaše dragocene zgradbe hitro sesuje, a če opustite trenutno opravilo in odbrzite na kraj dogodka ter reaktivirate artefakt, jih boste hitro spet znova postavili. Tako dobite čudasto strateško izkušnjo norega tekanja po otoku, kjer na kar ducat mestih poskušate preprečiti popolno uničenje obrambnih inštalacij.

Zelo pomembna je tudi lokacija, na kateri postavljate zgradbo: na nepravem mestu razgled obrambnih stolpov omejujejo druge stavbe. In ko začnejo upadati rezerve energije, postane tudi ta faktor. Tako se boste morali v vročici bitke, ko okrog vas gorijo stavbe in se ruši svet, odločiti, katera zgradba je najpomembnejša, katero se splača znova postaviti in ali morda ne bi bilo bolje če bi energijo porabili za nekaj, kar se še ni raztreščilo na koščke. Bolj realnočasovne strategije ne morejo postati.

Zamolčite resnico

Torej imamo v rokah realnočasovno tretjeosebno akcijsko simulacijo zračnih dvobojev. Z načinom za več igralcev. In prav zato si ne morete biti najbolj na jasnem, kaj za vraga je *Project Nomads*, vendar niste edini. Tudi nam ni popolnoma jasno. Tukaj gre za še posebej ekscentrično igro in ena od njenih najbolj opaznih posebnosti je, da si sploh ne vzame časa, da bi vam pomagala. Kako uporabljati artefakte? Znajdite se. Kdo so Sentineli? Tega vam ne pove nihče. Zakaj otok za gibanje potrebuje svetilnik? Ker tako pač je. Del izkušnje *Project Nomads* je ta, da morate vse postopoma razdelati sami, del pa je tudi to, da čisto vsega ne boste izvedeli nikoli. Je pa zelo težko razložiti, koliko teh nejasnosti je namernih, koliko pa jih gre pripisati v delo zaverovanim programerjem.

Čut in nerahločnost

Project Nomads nikar ne poskušajte



Vsak nomad je opremljen z raketnim nahrbtnikom, s katerim po mili volji preiskuje nebo.



Nikar ne pridite preblizu – barožni baloni so zelo eksplozivni.

>>Project Nomads je bolj igra z odličnimi komponentami, kot pa odlična igra

spredalčkati. Če ste si oči odpočili na posnetkih zaslona, potem že poznate eno najbolj presunljivih dejstev v igri. Je čudovita. *Project Nomads* je ena najlepših iger, kar so jih videle naše oči. To nima nobene zveze s številom poligonov, temveč z umetnostjo in občutkom za podrobne, a fantastične barvne shematike.

Čeprav bi z veseljem priobčili, da je igra izvirna, polna novotarij in jo je sploh lepo pogledati ter s tem končati opis, pa je treba priznati, da ima svoje napake. *Project Nomads* je prej igra z odličnimi komponentami, kot pa odlična igra. Boj s stolpi je intenziven, realnočasovna strategija pa peklensko hitra. Kot tretjeosebna pustolovščina, krovna igra, ki povezuje vse elemente, pa *Project Nomads* ni nič posebnega. Scenografija je slastna, vendar ne morete kaj dosti početi, medtem ko zgodba (kolikor je pač je) obstaja samo zato, da vas vodi od ene epske bitke do druge.

Ampak te bitke ... Kdaj ste nazadnje igrali igro, ki se odvija na veličastnih kosih raztreščenega planeta, kdaj ste srhljivo jadrali po kanjonu v oblakih, medtem ko so letala na propellerski pogon streljala na vas? Predvidevamo, da to ni bilo pred kratkim.

Tony Ellis

NEZAMUDITEGA



Vaš prvi spopad s Sentineli je presunljiva izkušnja. Iz kamnite trdnjave Sentinelov prileti tok eksotičnih, a smrtonosnih ladij in ko boste sklatili še zadnjega, bo polovica vašega otoka v plamenih. Ko boste pričeli s popravili, se iz trdnjave pojavi še en val letal. In nato naslednji.

PCFOcena

Intenzivna letalska akcija
Kot akcijska pustolovščina ni nič posebnega

VREDNO OGLEDAT
Giants: Citizen Kabuto 93%
Echelon 71%
Morrowind 78%

«Boleče veličasten ekscentričen boj v oblakih.»

86%

PRIMERJAJ IN SE ODLOČI

Tule je samo ena od mnogih stvari, ki jih *Divine Divinity* prav nesramno kopira od *Diabla II*.

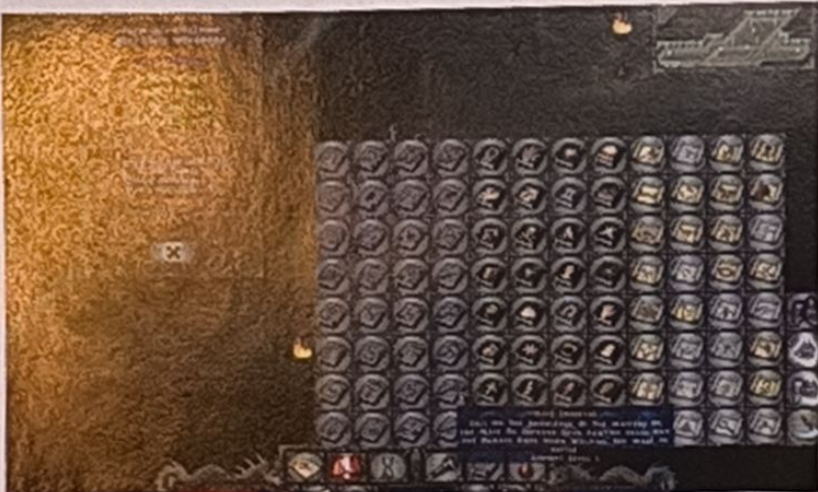


Se spomnite nadležnih fetišev, ki so vas napadali s pihalci v gozdnatem delu *Diabla II*? Se spomnite njihovih šamanov, ki so stalno oživljali mrtve fetiše in se skrivali nekje v ozadju, da bi se izognili vašim napadom?



V *Divine Divinity* se fetiši imenujejo impi, šamani so pa magi in niso čisto iste barve, a sta koncept in urok enaka ... Ali so resnično mislili, da nihče ne bo opazil?

>> Je kot preveč navdušen kuža, ki ponečedi preprogo, ko bi se rad igral



Toliko urokov se bo treba naučiti. Seveda se bo treba naučiti tudi to, kje so shranjeni, drugače boste mrtvi in hladni, preden vam bo uspelo najti pravega.

DIVINE DIVINITY

CDV Larian Studios www.divinedivinity.com

Božansko božanstvo? A obstaja še kakšno drugo? S takim imenom lahko gre samo za RPG.



Pravkar ste se teleportirali v deželo mrtvih, nekdo je bil razkrinkan kot izdajalec in vaši prijatelji bodo umrli. Oh, a smo vam pokvarili izkušnjo?

Potrebuje PII-233, 64Mb

Želi PIII-500, 128Mb

Več igralcev Ne podpira

Vprašajte kogar koli s kitkami po glavi, kovinsko zakovico skozi obrv in vegetarijskim načinom prehranjevanja (ki vključuje ribe, prekleti hinavci), kaj je najbolj problematičen problem na svetu danes, in velika verjetnost je, da se jih bo večina zagnala v razpredanje o kapitalističnem kapitalizmu, multinacionalnih konglomeriranih konglomeratih in monopolističnem monopolizmu velikih podjetij. A če pozabimo na to nesmiselno polemiko in se osredotočimo na kaj bolj konstruktivnega. Na primer na Bioware. Še se bomo načakali, da bomo dočakali slabo igro iz njihovih studiev – *Baldur's Gate* in *Neverwinter Nights* trenutno čepita na zenitu igranja vlog in lulata po vsej konkurenčni konkurenci.

Zato smo hvaležno hvaležni, da igralne igre, kot je *Divine Divinity*, sploh poskušajo premagati veličastne veličastneze v njihovi lastni igri. Včasih si je pa le treba priznati, da je bolje, če se držiš tistega, kar znano poznaš (Prekini s teženjem – urednik).

Božansko božanstvo?

S tem sem v bistvu želel povedati, da *Divine Divinity* preprosto ni dovolj dobra igra, da bi se lahko spoprijela s konkurenco. Vrne nas v nemirno, arhaično dvodimenzionalno deželo izometrične grafike, kar pomeni, da lahko *DD* uvrstimo nekje med *Baldurjev dež* in *Diablovo* kap.

Epska zgodba v slogu Biowarovih stvaritev je seveda prisotna – kot v *Baldur's Gate* pričnete igro s preteklostjo, usodo in seveda z božanskostjo. In s svetom, ki potrebuje rešitelja. Brez tega skoraj ne gre. Očitno gre za ljubeče pripravljeno in poglobljeno zgodbo, ki se trudi prekositi celo Tolkienov svet.

Na začetku igranja načeloma skoraj ničesar od zgoraj omenjenega ne boste vedeli. Nepoznavanje vaše usode prispeva k razvoju lika in zgodbi, ni pa nikaršen izgovor za to, da ne boste imeli niti najmanjšega pojma, kaj sploh počnete. Osnovna ideja očitno vključuje ogromna področja, ki jih lahko po mili volji raziskujete, preden se odpravite na podvige, a je celotna zadeva vse preveč zmedena, še posebej zato, ker padete vanjo že takoj na začetku. Igra ne vključuje nikakršnega vodiča, ne v igri ne v navodilih. Postane pa zadeva bolj jasna po nekaj urah igranja, ko je na voljo več nalog in podvigov.



Grozljive stvari se dogajajo doli v deželi mrtvih. A je kdo mogoče pričakoval gugalnice?

A za razliko od vrstnikov *DD*, lahko tukaj pogrnemo v nalogi, kar pomeni, da se določeni liki ne bodo več želeli pogovarjati z vami (to je še posebej nadležno, če gre za trgovce, ki so glavni vir napojev in orožja), nekateri pa vas bodo napadli. Na račun prav čudnih hroščev se lahko marsikje slabo odrežete, kar pomeni, da boste funkcijo za hitro shranjevanje na ta račun precej pogostejše uporabljali. Nalog pa vseeno ne manjka in te so edino, kar *DD* ločuje od tega, da bi jo proglasili za absolutnega klon *Diabla*, kar v bistvu tudi je.

Zgodba za hvalo

Ne glede na dozdevno amaterski pristop pa *DD* le ni tako ponavljajoča se kot *Diablo*. Zasluge za to ima predvsem dobro razdelana zgodba, ki je dodatno popestrjena s široko paletto zmogljivosti lika. Čeprav osnovni lik izberete že na začetku, pa z možnostmi razvoja lika ne boste vezani samo na izbrano možnost. Po le nekaj urah igranja boste imeli kar nekaj zmogljivosti in impresivno obvladovanje slogov bojevanja.

Gre torej za igro, ki je zelo ambiciozno zastavljena v eni smeri in le povprečno na drugih področjih. Neuspešno se trudi biti popolno zlitje podzvrsti igranja vlog, saj je v končni fazi le preveč navdušen kuža, ki ponečedi perzijsko preprogo, ko bi se rad igral. Pa še ime je hudo neumno, se vam ne zdi? (Odpuščen si – urednik)

Alec Meer

PCFOcena

➤ Epska, organski razvoj lika
➤ Povprečna, amaterska in ne ravno poglobljena

VREDNO OGLEDA

Diablo II 90%
Baldur's Gate II 94%
Neverwinter Nights 94%

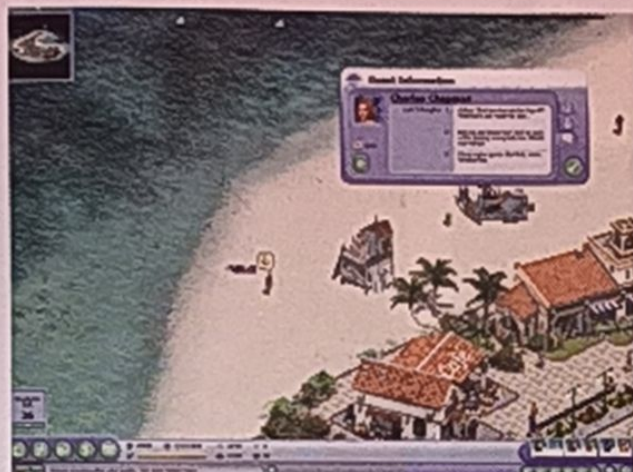
"Čisto pravi otrok ljubezni, ki je bil spočet z vrečko na glavi."

68%

BEACH LIFE

Eidos DeepRedGames www.beachlife.eidos.com

Morje, sonce in poležavanje. Še pomnite tovariši?



Naj bo dekle še tako mikavno, si je ne morete ogledati od bliže – na žalost je že sedaj kockasta.

Potrebuje PII-450, 128 Mb

Želi PIII-800, 256 Mb, 3D kartica s 16MB

Več igralcev Ne podpira

Kje želi večina Slovencev izkoristiti svoj (pre)kratki dopust? Ni ga čez morje, bi se najbrž glasil odgovor. Če vam omenim še kakšen prelesten otok, se lahko zgodi, da z mislimi odjadrate v naslednje poletje. Ustavite konje, pred nami je zima! Kljub temu pa lahko čas zapolnite z igro *Beach Life* (Prosim, ne mislite, da igra govori o življenju najstarejših »obrtin«). Hvala).

Eidosov recept se glasi nekako takole: vzamemo kanček Simsov (očito se ljudje teh malih tečnob in njihovih zahtev ne naveličajo), dodamo obilico *Tropica* (postavljanje zgradbe je preprosto zabavno, kajne?) in v vse skupaj začinimo z *Rollercoaster Tycoonom*. Nato celotno zadevo zavijemo v lepo škatlo, na katero »nalepimo« brhko mladenko in izdelek pošljemo v trgovske centre. Ponavadi se take stvari za prodajo končajo dobro, za opisovalce pa ne. No, tokrat so se.

Zgornji odstavek lahko vzamete resno – igra namreč preprosto pobere najboljše lastnosti vseh omenjenih naslovov in jih uporabi v lastno korist. V *Beach Life*, nekakšni poslovni strategiji, ste postavljeni v vlogo vodje letovišča in zadolženi ste, da določen otoček spremenite v raj na zemlji. In to ni tako preprosto! Ovire? O, da ovire so. Številne.

Turistične more

Najprej je tu otok. Vsak ima svoj »riziko«. Nekje bodo okoli obal plavalci ljudožerski morski psi, drugje bo namesto dežja padala zdravju neprijazna brozga, spet na tretjem bo nad vami ves čas nevihta. Zatem so tu vaši najhujši sovražniki in hkrati zavezniki – turisti. Narod je v

sodobnih časih res zahteven – čist WC, poceni in dobra hrana, raznolikost turističnih objektov ter zadovoljiva količina nasprotnega spola so samo začetek njihovih seznamov želja. In potem je tu še denar – res ni vse, je pa hudo, če ga nimaš. Vaš edini dohodek so seveda denarja polni obiskovalci in da bi jim izabili tiste zelence, boste gradili gostilne, izposojevalnice opreme, prhe, bazene, bare in vse ostalo, kar bi si le lahko zaželeli. En vir dohodka in morje odhodkov – ekonomija je včasih res zahtevna.

Denar, ki ga boste uspeli zapleniti od strank, boste morali pametno razdeliti med plače za vaše delavce (čistilke, vzdrževalce, redarje, reševalce ...), stroške poslovanja, investicije v nove objekte ali za polepšanje narave. Otok lahko okrasite z velikim izborom dreves, vodnjakov, luči in postavite okrog 50 različnih stavb. Glede na vse naštetost si bodo obiskovalci ustvarili mnenje, ki ga bodo širili naprej. Le glejte, da ne bodo odhajali kislih obrazov!

No, bolj limonast izraz pa se bo tudi vam naslikal ob naslednjih stavkih. Igra ima namreč nekaj težav. Najprej je tu v nebo vprijoč 2D pogled, ki ga ne moremo niti zavrteti – le kako so si razvijalci predstavljali gradnjo poti za zgradbami? Poleg tega je prisotna nekakšna



Ob tem vašim gostom gotovo ne bo dolgčas.



Pa ne, da so vaši turistični oglasi privabili tudi Viole?

neuravnoteženost – na vsaki od štirinajstih (ni jih ravno veliko) misij se bo namreč ponavljala en in isti pereč problem. Na začetku boste noro hoteli določiti cene, delovne čase vaših uslužbencev, graditi vse po vrsti ... Toda ko bo sistem enkrat postavljen, se lahko sprehodite do hladilnika, mirno prebavite zaužite snovi, se vrnete in še malce počakate, da se čas (kljub temu, da ste nastavili na najhitrejšo dogajanje), namenjen za misijo, odvrti. Razen če ste eden tistih voajerjev nove dobe, ki so uživali (ali še uživajo) ob spremljanju Simčkov in njihovih aktivnosti.

Vseh 14 misij, v katerih boste morali dobiti določeno število obiskovalcev, za služiti zahtevano vsoto denarja, obiskovalce prepričati o čistosti »raja« boste dokaj hitro odigrali in ostane vam le še način »peskovnik«, brez kakšnih določenih nalog. O večigralstvu ni niti sledu.

Igro drži kvišku prijetna glasba in vzdušje, a kaj, ko je neprijazna očem. Če se hočete naučiti lepote poletja, vam torej ne preostane drugega, kot da počakate še 7 mesecev. V tem času pa bi lahko svoj čas zabili tudi precej slabše, kot da si nalijete kozarec Sangrie in se prepustite turistom v *Beach Life* ...

Tomaž Bartolj



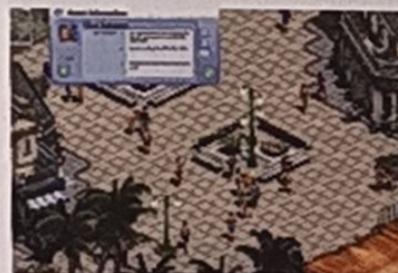
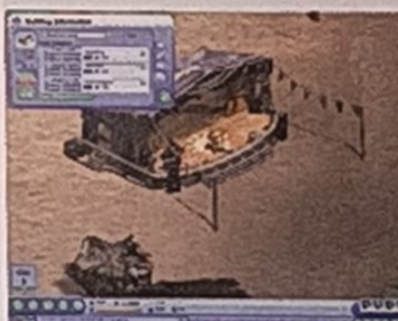
Prisežemo, da ne plešemo tako. Vsaj ne preveč pogosto, no...

>> Ponavadi se takšne stvari za opisovalca ne končajo dobro – tokrat so se

LAŠKO VS. UNION



In sedaj nekaj besede o, za nekatere, najpomembnejši tekočini – pivu. Ne, ne želim vam povzročiti skomin, ampak zgolj poudariti učinek piva na vaše turiste. Njihovo obnašanje je lep primer, kaj alkohol stori s človekom. Eno minuto se ljudje mirno sončijo, nato spijejo ekstra močno pivo in že postanejo nenormalno nasilni. Ali pa prave, kako naj se izrazim, razmnoževalne »mašine«. Odvisno od vrste piva. To je tudi koristno – najprej jih napijete z »nasilnim« pivom, potem pa v službo pokličite svoje redarje. Zatem pa opazujte, kako se služi denar.



PCFOcena

➤ Vzdušje zabavnosti
➤ 2D grafika, včasih monotona

VREDNO OGLEDA

Tropico 86%
The Sims 93%
Theme Hospital 90%

»Nekoliko nališpan, a dober Tycoon, ki vas spomni na minulo poletje.«

80%

FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE

Eidos Interactive Zuxhez www.eidos.com

Po logiki v tej igri, naj bi bil 1 vojak sposoben eliminirati armado tankov.

VSE OSTALO

Če pozabimo na kampanjo, nam ostane nekoliko boljši način skirmish (edini problem je slaba UI) in večigralstvo. To poteka preko lokalnega omrežja, podpira igranje do osem igralcev ter je sorazmerno zanimivo, vendar je težko na kup zbornati celih osem igralcev. Na voljo imate še urejevalnik misij, vendar vse to ne more rešiti napake v sami osnovi igre in občasnega občutka pomanjkanja življenjske energije.



Prizor lep za oči in ušesa – strmoglavljen je je res odlično!



Skladišče streliva je med najpomembnejšimi zgradbami – od tukaj svoje vrste oskrbuje s strelivom.



S temi enotami morate opraviti celo misijo – verjemite mi, da boste morali večkrat poskušati.



Kar nekaj misij se odvija v mestu.

Zahteva PII 350, 64Mb, 3D kartica s 16Mb

Želi PIII 800, 128Mb, 3D kartica z 32Mb

Večigralstvo Omrežje, internet (do 8)

Hitler je z drugo svetovno vojno naredil največ gorja na tem svetu, je pa zato razvijalcem strategij dal tematično, ki jo kar naprej uporabljajo. Na največji svetovni moriji sloni tudi *Frontline Attack*, ki skuša takratne bitke prikazati čim bolj realno, hkrati pa ostati v domeni realnočasovnih strategij.

FA je taktična strategija, kar pomeni da ne boste gradili baz ali nabirali surovin, temveč zgolj poveljevali vnaprej določenim enotam. OK, priznam. Prejšnji stavek je laž – bazo boste gradili, pa tudi rudnike boste okupirali, vendar le v načinu skirmish. Sem ter tja boste zavzeli tudi kak rudnik ali tovarno v kampanjah, ki jih boste odigrali na nemški, sovjetski ali zavezniški strani, vendar izjema zgolj potrjuje pravilo.

Supermani so med nami

Ker igra temelji na bojevanju, so razvijalci veliko pozornosti posvetili enotam. Na voljo vam bo več vrst tankov, bojnih letal, pehote, topništva in celo vlakov. Med seboj se seveda vsi razlikujejo po izgledu, kot tudi po učinkovitosti. Vendar pa smo ob tem prišli tudi do najbrž največje neumnosti, ki sem jo kdaj videl v strategijah. Predstavljajte si: imate cel vod tankov, od največjih, do najmanjših,

polnih streliva, s trezno posadko in v brezhibnem stanju. Lepo se peljete po soteski, ko naenkrat iz strani prileti sovražnikova vojska – ki šteje devet mož. Se že vidite, kako jih s salvami iz tankov uničujete, ali ne? Ne, v tej igri ne! Razvijalci so si pač zamislili, da tanki ne morejo ubiti navadnega vojaka. Lahko ga sicer povozite, vendar je hitrejši, tako da ga lahko po želji preganjate od Moskve do Berlina, pa ne boste ničesar dosegli. Traparija! Avtorji so hoteli čim bolj realistično bojevanje, vendar je ob taki napaki vse izgubljeno. Če bi bili vojaki oblečeni v roza krlca, bi bila igra bolj realistična!

To igri zapre vse možnosti, da bi lahko posegla po višjih ocenah. Ne reši je niti solidna grafika, ki jo poganja Earth 3, najnovejša predelava že ostarelega pogona za *Earth 2150*. Tudi nad glasbo se ne moremo pritožiti, nekoliko drugače pa je pri glasovnem igranju. Besedilo je brano brezdušno in z naglasom, ki je daleč od nemško/ruske intonacije.

Navdušujoče so le nekatere posebne podrobnosti – ugašanje in prižiganje luči na tankih, realistično menjavanje dneva in noči, vremenske razmere, sposobnost kamuflaže vozil. Vendar tudi vse naštetu ni tako, kot bi moralo biti. Take stvari so sicer lepe za oko (in uho), a na žalost razlike v boju zaradi omenjenih učinkov skorajda ni videti.

Verjame, da so razvijalci vložili v



Rudnike in tovarne boste praviloma zavzemali le v načinu skirmish in bodo vaš edini vir dohodka.

igro kar nekaj truda. Rezultat tega je, da lahko zavzamete popolnoma vse stavbe, v njih utrdite svoje položaje, v zapuščenih vozilih pošljete svoje može in si tako pridobite prednost. Med bojem lahko vpokličete letala – bombni napadi, izvidnice in padalci lahko odločilno vplivajo na končni rezultat. Klatenje letal pa je tako dobro izvedeno, da je med najbolj navdušujočimi stvarmi, ki ste jim lahko pričali v svetu strateških iger. Najprej zaslišite hrumenje težkega bombnika, nato glasen alarm in že protiletalski topovi luknjajo trup letečega orjaka. Zasliši se pretresljivo žvižganje in že ta strmoglavija. Na tleh se razleti s prelepo eksplozijo in povzroči poškodbe na vaših zgradbah. V takih trenutkih vas dogajanje res pritegne k zaslonu!

V misijah boste bojevali zgodovinske bitke od začetka do konca vojne. Igra je zaradi pomembnosti in nenadomestljivosti vsake enote zelo težka in je primerna le za najbolj izkušene mačke. Če se navdušujejo še nad 2. svetovno vojno, bodo v FA našli nekaj užitek, za ostale pa je ta naslov vžgal mimo.

Tomaž Bartolj

PCFOcena

Podrobnosti, solidna grafika
Pokažite mi človeka, ki preživi boj 1:1 s tankom

VREDNO OGLEDA
Medal of Honour: Allied Assault 94%
Medieval: Total War 92%
Sudden Strike 2 66%

»Spodobna taktična igra, a s hudo napako v osnovi.«

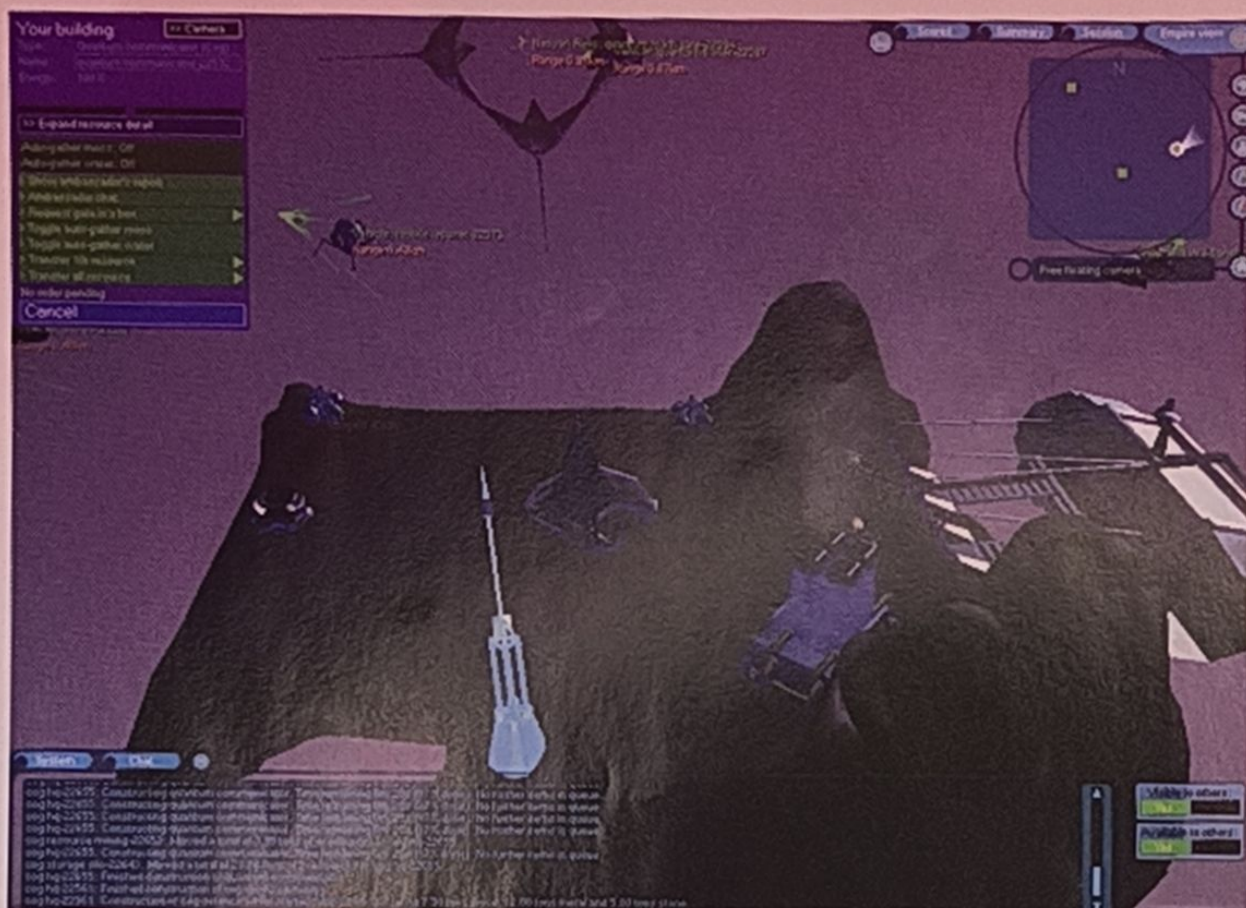
67%

pokličite svet... ceneje.

amis *tel*

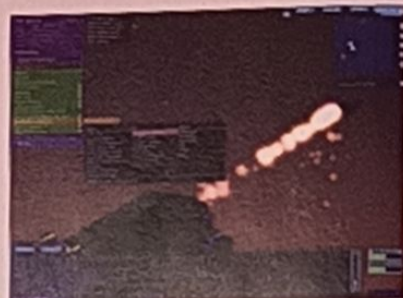
- cenejši klici v tujino
- brez mesečne naročnine
- sekundni obračun
- pregled opravljenih pogovorov
- visoka kakovost zvoka
- zanesljivost delovanja
- enostavna uporaba
- brezplačna pomoč in informacije na 080-23 10 in www.amis.net

MEDINET d.o.o., Tržaška cesta 85, p.p. 1209, 2001 Maribor, Slovenija
telefon: +386 (0) 2 320 6 320, fax: +386 (0) 320 6 325, e-mail: info@amis.net, <http://www.amis.net>



Če ste v dvomih, posejte svojo domačo grudo z orožjem. In potem še z malenkost več orožja.

>> Razočara bojevanje, ki je razburljivo kot skleda postane endivije



Ko bitka končno zarjove, je, žal, rjovenje bolj podobno mijavkanju.

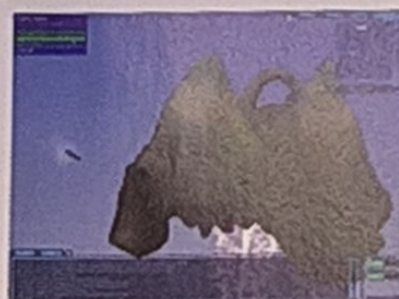


Za kratek čas se poigrajte z učinki kamere in si ustvarite lastno ZF predstavitev.

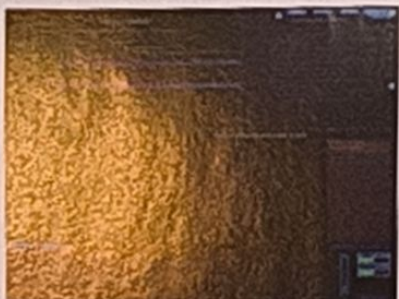
TIME OF DEFIANCE

Nicely Crafted Lasten www.nicelycrafted.com/timeofdefiance

Si drznete zoperstaviti se bogovom? Ali vsaj tisočem nasprotnikov, ki prežijo na vas online?



Nasprotniki, ki pozabijo na obrambo svojih otokov, jih bodo kmalu tudi izgubili.



Vsakič ko se ponovno prijavite, se bo pojavilo okno s povzetkom dogajanja, da lahko spremljate svoje napredovanje.

Potrebuje PIII-500, 64Mb, 3D kartica s 16Mb, 33.6K modem

Želi 128Mb, 56K modem

Več igralcev Internet

Veste, *Planetarian* so očitno končno dobili tekmeča. Popularna online strategija, ki je medvezdne igrice popeljala v deljenje in premaganje, je odprla stranska vrata in zalotila *Time of Defiance* pri rabutanju češenj. *TOD* sama po sebi ni vesoljsko naravnana igra, saj se odvija v atmosferi planeta, a to nikogar ne bo razburilo, če je le dobra igra – in verjmite nam, da je dobra. Če ji ne bi spodletelo pri nekaterih malenkostih, bi bila odlična, a kaj, ko vam ne bi kar takoj pokvarili zabave?

Ali pogosto zahajaš sem?

Medtem ko *TOD* koraka proti baru, so vse oči uprte v njen profil. Mogoče res ni čudo tehnike, so pa proste kamere, jasni meniji in prefinjene menjave dneva in noči prav prijetne za oko. Deklica tudi ni debelušne sorte – 6,5 Mb je težak osnovni odjemalec, ki je potreben za začetek igranja, skromne sistemske zahteve pa tolerirajo pomanjkanje širokopasovne povezave, in to celo v primerih, ko je *TOD* potisnjena v ozadje in si mora deliti povezavo z IE ali Netscapom. Ko malce bolj

pogledamo, ugotovimo, da je *TOD* počasna deklina. Seveda se hvali z realnočasovno akcijo (nobenega poteznega dolgočasa ali zafrkavanja preko elektronske pošte), z ladjami, ki se premikajo med otoki, posejanimi s tovarnami, a napredovanje bolj spominja na premike ledenikov. Čeprav je za proizvodnjo mogoče odrediti čakalno vrsto ali jo prilagoditi in čeprav lahko ladje preusmerite med letom, je čas ravno tako nevaren kot kateri koli nasprotnik, saj se vam bo kaj hitro zgodilo, da boste ob povratku našli celo kolonijo lastnih ladij popolnoma izgubljenih ali brez virov, tako da jih boste morali vrniti v matično pristanišče, ponovno naložiti in se z njimi odpraviti na zasanjano pot. Dejstvo, da se lahko s preizkusno različico ubadate samo pet dni, v katerih boste komaj pričeli postavljati svoj imperij, tudi ni ravno prednost.

Mučen proces, ki mu pravijo širjenje, omogoča ogromno časa za taktično načrtovanje, tako da je plehko bojevanje, ko končno pride do njega, toliko razburljivo, kot skleda postane endivije. Razen dajanja osnovnih ukazov ladjam lahko počnete bore malo, odziv umetne inteligence nasprotnikov pa ne prepriča. *TOD* igra na karto avtomatizacije in se pridruša, da igralcem, ki niso online, ni potrebno skrbeti za njihove imperije in ladje, a so navodila v osnovi le splošni

ukazi, produkcijske čakalne vrste in zaloge virov – pomanjkanje resnega mikroupravljanja pomeni pomanjkanje primerne nadzora nad dogajanjem.

Politika zabave

V trenutku, ko izgleda, da naša novinka na smrt dolgočasi goste, pa pozvoni pri vratih – prišli so prijatelji. Seveda nadomestila za človeške nasprotnike ni – zadovoljstvo ob ustvarjanju in razdiranju zavezništov, napadanju sovražnega ozemlja ali kar napadanju ostalih je srce *TOD*. Vse to je zgrajeno na trdnih, čeprav nenavdušujočih temeljih RTS, ki so dovolj enostavni tudi za nedeljske igralce. Sicer ne gre ravno za dragulj, a je za 1500 tolarjev mesečno svoje mreže vrigel na široko in zagotovo se bo vanje ujelo kar nekaj zadovoljnih kupcev.

Paul Dean

PCFOcena

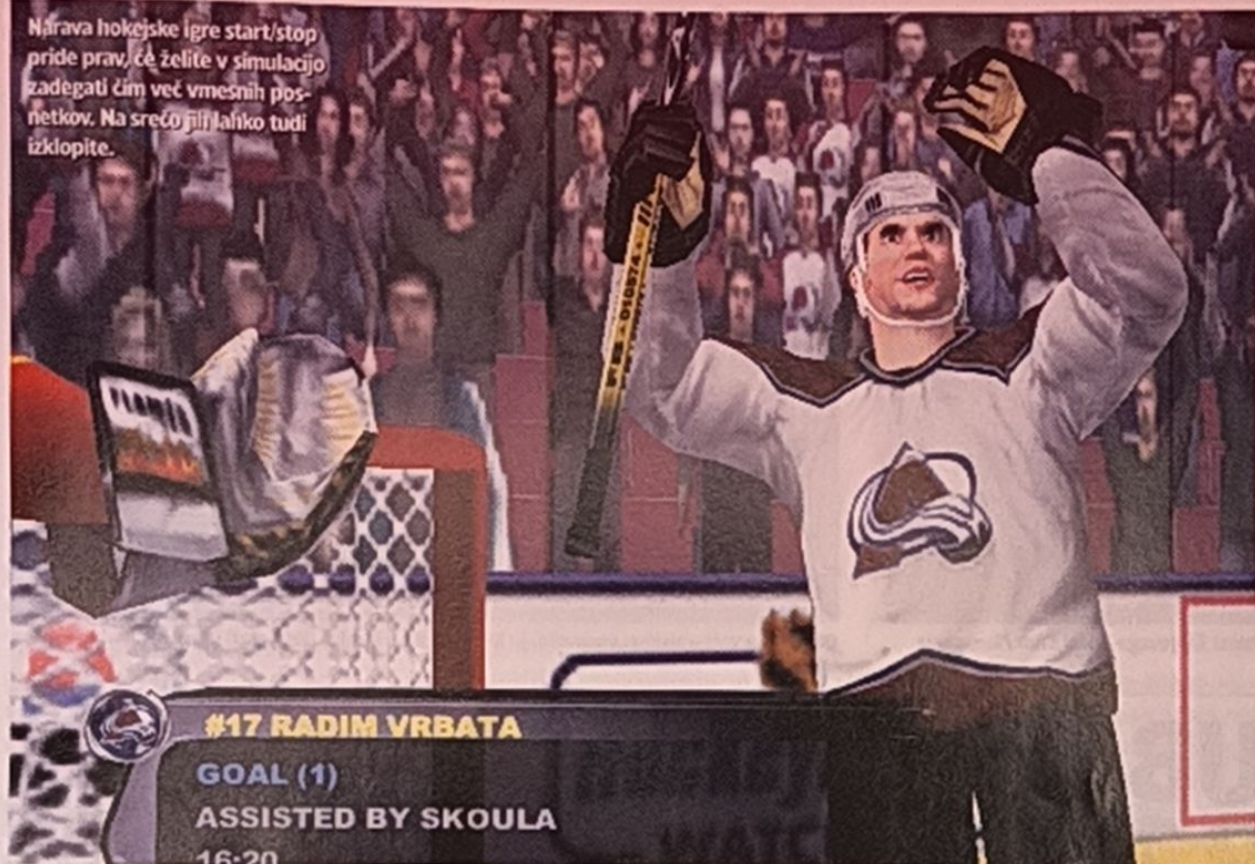
- Realni nasprotniki, deluje na počasnih povezavah
- Nenavdušujoče bojevanje, počasna, grda

VREDNO OGLEDA
Imperium Galactica 77%
Homeworld 90%
Dark Age of Camelot 83%

"Porazite imperije in izdajte prijatelje po izjemno nizki ceni."

78%

Narava hokejske igre start/stop pride prav, če želite v simulacijo zadeti čim več vmesnih posnetkov. Na srečo jih lahko tudi izklopite.



NHL 2003

Electronic Arts EA Sports www.nhl2003.ea.com

Zopet boste lahko razbijali čeljusti in za takšno početje plačali le z dvominutno kaznijo.



Med igro je pri animaciji uporabljenih manj tekstur, kljub temu pa tudi sodniki izgledajo dobro. Razen njihovih rok. Grozljivo.

Potrebuje PII-500, 64Mb, 3D kartica
Želi PIII-800, 128Mb, GeForce3
Več igralcev Na enem računalniku, omrežje, internet

Od vseh založnikov, ki jih poznamo in povečini ljubimo je prav EA Sports tisti, ki najbolj enakomerno in vztrajno oblači igračarski trg z novimi naslovi. Vsako leto nam namenijo v podrobnostih spremenjeno različico vseh svojih iger in nam tako zagotavljajo, da bo Tiger oblečen v cunjice svojega najnovejšega sponzorja in da bo imel Ronaldo prštevih nekaj sto golov, ki jih je zabil skozi sezono.

Vsem ljubiteljem hokeja, kamor Slovenci zagotovo spadamo, bo *NHL 2003* ugajal in ga bomo hitro dojeli. Ker so ga delali Američani, bo seveda bolj temeljil na njihovi različici te popularne igre. Pričakujete lahko torej 12 golov na sekundo, blišč, hitrost in kar je za večino najpomembnejše, obilico agresije ter petelinjenja med nasprotniki. Prav to naredi *NHL* tako navdušujoče razburljivega. Dejstvo da ste na ledu, kjer so hitrosti višje, naleti pogosti, razjarjenost branilcev, ki jih pomečete po tleh, pa preko vseh meja, stvar samo še potencirajo.

Vzdušje na ledu je res odlično. Preden zadržate na ledeno ploskev in med prekinitvami boste deležni

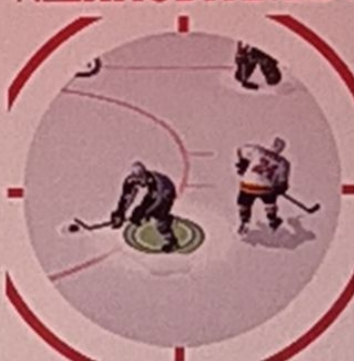
kakšne minute težkega rocka oz. metala – če vam je ta vrst vseh, vam bo zagotovo ugajala, drugi pa boste ta del raje preskočili ali pa uvozili svojo glasbo. Tudi o komentatorjih ni kaj povedati – slej ko prej se začeta ponavljati in to nekateri prenašajo bolje, kot drugi. Tudi smisel za humor ima vsak človek drugačen in meni v tej igri ne ugaja pretirano.

V igro je zopet vključeno tudi igranje preko interneta in podobne spletne dejavnosti. Na žalost je kar nekaj stvari dostopnih le naročnikom storitve EA Sports Net. Na naše velike presenečenje v ta razred spada tudi posodabljanje statistik igralcev. Škoda.

Premiki na boljše

Kot ponavadi so se pri EA Sports posvetili tako grafiki, kot tudi možganski sposobnosti igralcev. Grafični srček, ki ga uporabljajo zadnji dve sezoni, je izpiljen in je sedaj sposoben prikazovati napredne animacije obraza (prišezemo, da se nam je na trenutke zdelo, da so se pri gibih ustnic zgledovali po Elvisu), kot tudi dajati občutek tekočega gibanja. Tudi redke luknje v vodenju, ki so se pojavljale do sedaj, so bilo uspešno premagane. Napredovala je UI, še posebno so se posvetili vratarjem. Povsem naravno je, da so tu še nove poteze, ki so jih sposobni prikazati vaši igralci in vse to pripomore

NEZAMUDITEGA



Z zbijanjem nasprotnikov, preigravanji in spektakularnimi strelji navdušite občinstvo in bogato se vam bo obrestovalo. Ko boste dosegli primerno razpoloženje, samo še pritisnite posebno tipko in dogajanje se bo upočasnilo. To vam bo omogočilo večjo možnost za zadetek – uporabno.

k boljšemu vživljanju v dvoboje. Nekoliko novi so tudi pogledi, ki se jih boste pač morali navaditi. Poleg tega je tu še bolj dodelano pregledovanje akcij, vendar pa je ta funkcija, roko na srce, precej redko uporabljena in neuporabna.

Vsekakor se vidi, da je bilo v igro vloženo veliko truda. Pri EA so šli celo tako daleč, da so na led, klopce in med občinstvo poslali svoje fante oborožene s zvočno-snemalnimi napravami. Avtentičnost zagotovljena in enako velja tudi za vzdušje.

Stari mački

Kljub vsem naštetim lastnostim pa v nas ključa dvom pri vprašanju, kaj igra ponuja tistim, ki jo spremljajo zadnjih nekaj sezon. Bore malo – vse zglada lepše, zvok je pristnejši, gibanje bolj realno, statistike so posodobljene – in to je to. Moramo pa tudi priznati, da je normalno, da pri športnih simulacijah poteka zgolj evolucija, ne pa popolna sprememba v enem letu.

Kakor koli gledamo, treba je povedati, da je serija *NHL* upravičeno paradni konj EA Sports. Vzdušje, ki ga je igra sposobna pričarati, je odlično, k temu pa pripomore tudi sama narava športa. Če imate radi akcijo, adrenalin in spektakel, priključite ta naslov svoji zbirki. Še posebej, če nimate lanske različice. **PCF**

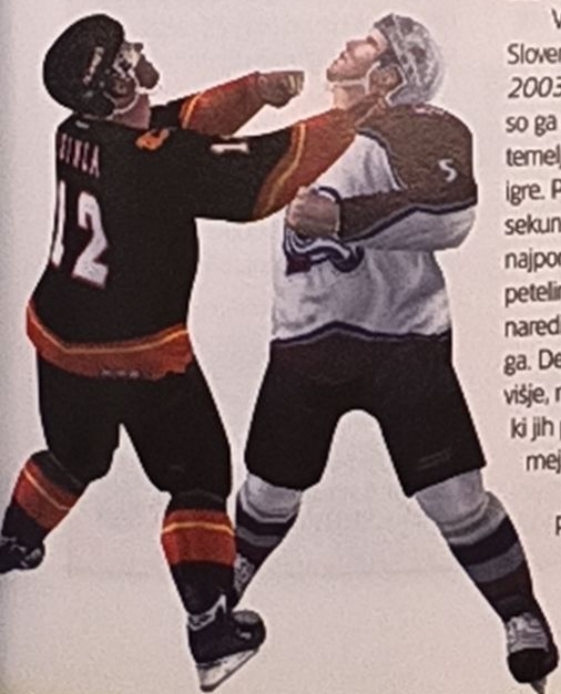
PCFOcena

Odlična zmes simulacije in zabave
Lastnikom predhodnika ponuja premalo

VREDNO OGLEDATA
NHL Championship 87%
Actual Ice Hockey 2 78%
NHL 2002 80%

Najboljša hokejska igra. Do istega časa naslednje leto, seveda.

86%





Grafični pogon FIFA je prav gotovo najboljša lastnost EA-jevega Total Club Managerja.

TOTAL CLUB MANAGER 2003

Electronic Arts EA Sports www.totalclubmanager.com
EA Sportsove igre – ali niso vse enake?

Potrebuje PII-350, 64Mb, 3D kartica s 16Mb
Želi PIII-400, 128Mb, 3D kartica z 32Mb
Več igralcev Ne podpira

Trditev v podnaslovu morda ni najbolj poštena, ampak vzorec je dobro znan. Začnite s ponavadi slabim poskusom v zvrsti, vztrajajte, v razvoju navzite velike količine denarja in uspeh je tukaj. S *Total Club Managerjem* 2003 EA sicer še ni čisto na vrhu, vendar jim do enakopravnega boja za prestol morda manjka le še večji evolucionarni korak. Če smo poštene, moramo priznati, da ta igra na nekaterih poljih postavlja nove standarde v managerski zvrsti. Kot je, na primer, uporaba grafičnega pogona FIFA za prikaz tekme. Tako vam ni treba "uživati" v tekstovnih sporočilih (čeprav se lahko odločite tudi za ta način igranja, če se že ne morete otresti vezi s *Champ Managerjem*), temveč si boste resnično lahko ogledali, kaj se dogaja na igrišču. Priznamo, da je novost precej dobrodošla.

Pri tekstovnem komentarju, na primer, "X podaja Y, vendar Z prestrže žogo" ne pove ravno veliko. Je šlo za slabo podajo ali odlično posredovanje obrambnega igralca? Ali bi bilo bolje, če bi igralec še nekoliko držal žogo ali pa bi se moral odločiti za preprostejšo podajo? Žal pa je nov pristop daleč od popolnega – UI ga včasih popolnoma polomi

pri odločitvi o podajih/strelu (seveda je to očitno le zato, ker lahko zadeve vidite, pri tekstovnem komentarju pač ne veste, ali se to dogaja). Tudi kamere so raznolike, vendar TCM ne ponuja dovolj oddaljene kamere, ki bi vam ponudila pogled na celotno dogajanje in čeprav je vključitev radarja iz ptičje perspektive dobrodošla poteza, pa je zadeva občutno premajhna, da bi bila resnično uporabna.

Vaša odgovornost je ogromna in večkrat zajema tudi naloge predsednika kluba. Lahko pa tudi določite pomočnike, ki bodo prevzeli vloge, ki se vam ne zdijo zanimive. Kljub zgornjim pripombam pa je največja napaka pomanjkanje vašega vpliva na dogodke. Določanje strani napada, razdalje za strele in sloga igranja delujejo, vendar je to strategija in ne taktika. Na koncu se izkaže, da 3D pogled pomeni le to, da lahko prepoznate napako, ki pa je ne morete odpraviti. Vsekakor bi stavili, da EA že dela na nadaljevanju in ob vseh izboljšavah moramo stari gardi PC nogometnih navdušencev svetovati, naj si tega talentiranega mladca pribeležijo v svoj notes. **PCF**

PCFOcena

- Izmenjen pogled na tekmo
- Omejen vpliv na taktiko

»Lepa, vendar plitva. Nogometna blondinka, če hočete.«

71%



Ob novem večigralskem vmesniku je lažje poiskati igralce, kot igrati igro.

EMPIRE EARTH THE AGE OF CONQUEST

Vivendi Universal Sierra <http://empireearth.sierra.com/>
Še ena igra v seriji naslovov Age of ...

Potrebuje PII-350, 64Mb, 3D kartica s 4Mb, *Empire Earth*
Želi PIII-800, 128Mb
Več igralcev Omrežje, internet

Ko se vse sešteje, lahko vrednost *Age of Conquest* izrazite z odgovorom na vprašanje – ali še vedno igrate *Empire Earth*? Ko boste stali v trgovini in se spraševali, ali naj kupite ta dodatek, bo zadostoval odgovor na to vprašanje.

Kljub trendu, ki smo mu priča zadnje čase, ko dodatki korenito spremenijo izvirno igro – dovolj je, če si ogledate *Op Flash: Resistance* – pa se odloči *Age of Conquest* zaigrati po starih pravilih. Dodaja pa sicer nekaj novih enot, novo obdobje – vesoljsko – manjše spremembe in tri nove kampanje: Rimsko cesarstvo, Pacifik med 2. svetovno vojno in osvajanje vesolja z azijskim ljudstvom.

Zadeve pa postanejo bolj zanimive v načinu za več igralcev. Vsaka kultura je dobila posebno moč, ki jim daje prednost pred drugimi – Britanci, na primer, proizvajajo SAS komandose, ki znajo plavati in razstreljevati zgradbe, dve novi civilizaciji (Koreja in Japonska) pa proizvajata fanatične enote in kiborg nindže. Zadeva poglobi taktičnost igre, vendar so moči posameznih posebnih enot tako raznolike, da smo prepričani, da se bodo pojavile težave pri uravnoteževanju v večigralskih igrah.

Pomembnejše od tega pa je dejstvo, da so se znebili obupnih večigralskih



Čas ni bil prijazen do videza EE, kar je opazno tudi v novi pacifiški kampanji.

možnosti in jih zamenjali s popolnoma novim lobijem, iz katerega se boste v igro odpravili preprosto tako, da izberete stopnjo lastne spretnosti, razvrstite strežnike glede na njihova zgodovinska obdobja ter poiščete igro, v kateri želite sodelovati. Tovrstne spremembe in zgoraj omenjene novosti bodo igro obdržale pri življenju, če jo seveda še vedno igrate, vendar niso dovolj, da bi prinesle kaj zares novega. Moramo pa priznati, da so igralci že od izida EE čakali na izboljšavo večigralskih možnosti.

Empire Earth se je hitro postaral. In glede na to, da so na policah igre, kakršna je *Civ III* in da se *Age of Mythology* ter *Rise of Nations* vztrajno bližata, je očitno, da bodo le najbolj zagreti oboževalci opazili izid tega dodatka. **PCF**

PCFOcena

- Odličen večigralski lobi
- Premalo bistvenih sprememb formule

»Nakup priporočen le za najbolj vztrajne oboževalce *Empire Earth*.«

68%

PUSHER

JoWood Lasten www.jowood.com

Porivač, kot ga še ni bilo. Khm, se opravičujemo.

Potrebuje P166, 16Mb

Želi PII-266, 32Mb

Več igralcev Ne podpira

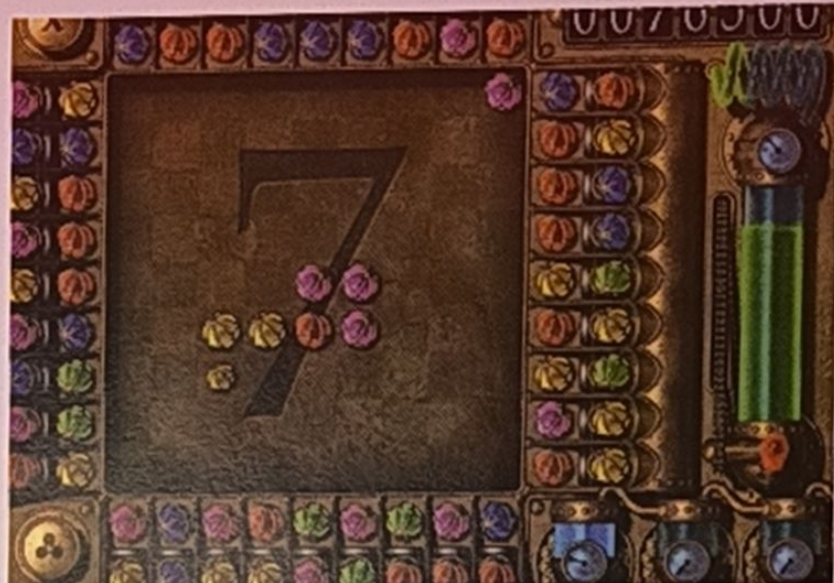
Gotovo ni človeka, ki ne pozna Tetrisa. Igra ruskih programerjev je prišla in odšla v legendo, bajko, mit. A na žalost dobri igri (ali pa vsaj ideji) vedno sledi tisoč in ena slaba kopija, kot priča tudi tale *Pusher*. Pravzaprav ni tako slaba kopija, a je še vedno kopija. In to kopija, ki je prispela nekaj let prepozno.



Vam je kaj jasno? No, povejte – vam je?

Igra je preprosta. Za nalogo moramo čistiti areno žogic (v resnici so bolj podobne bučam), ki izginjajo v kolonah po tri. Za pomoč v areno mečemo še tiste ob strani (glej sliko). Ob določenem poboju bučk je stopnja končana. Stopnje se nizejo, buč je vedno več, seveda pa je časa, ki je predstavljen kot zeleno odtekačica se kislina, vedno manj. Ob iztekanju časa pa boste zaradi težavnosti igre izkusili pravo možgansko paniko – nekako v slogu panike ki jo izkusi Superman, ko se mora v 14 sekundah prebiti skozi 234 milijonov permutacij kode za prenehanje odštevanja ure na konici nuklearne glave.

Na voljo imamo tudi način »Puzzle mode«, ki je podoben osnovni igri, a brez pomoči stranskih bučk, tako da je bučke treba spretno premakniti skupaj, da potem vse skupaj lepo izgine. Ta del igre izgleda bolj kot dodatek, torej nič posebnega. Igra se samodejno zažene v



Grafika je bolj osnovna, vendar služi namenu.

ločljivosti 800 x 600, nastavitve za višjo ločljivost pa skrivnostno nikjer. Smrdi po hrošču ali pa preprosto malomarnosti (lenobi) programerjev.

Za napenjanje možgančkov kar v redu zadeva, a še vedno v ta namen raje vzemite v roke knjigo Miselni orehi. In ne pozabite, da smo v tistih zlatih časih, ko je cel svet igral Tetris, nekateri med nami imeli še mlečne zobe. In to šteje! S Tetrisom v prihodnost. Pozabite na *Pusher*. PCF

PCFOcena

Na trenutke nalezljiva
Sadistična, nepoštena in neizvirna

»Igra, ki je pra-pra-pravnuk Tetrisa. Vendar očitno le daljni potomec.«

63%

giga sport

Velika izbira iger za računalnik in PlayStation. Vse najnovejše uspešnice in cenejšje izdaje:

PC CD-ROM IGRE:



Kmalu v slovensčini!

Mafia



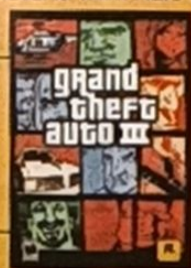
Warcraft III



MTV Sports: Skateboarding



Grand Theft Auto 3



LEGO Racers SLO



MOJSTER MIHA

ThrustMaster igralni pripomočki:

VOLAN
Ferrari 360 Modena Racing



IGRALNA BLAZINA
Digital 2 GamePad



PLAYSTATION
IGRE:



Giga Sport Ljubljana
Šmartinska 152
Telefon: 01/54-14-332

Giga Sport Maribor
Industrijska ul. 5
Telefon: 02/250-60-60

Giga Sport Celje
Dečkova cesta 41
Telefon: 03/428-60-70

LARGO WINCH EMPIRE UNDER THREAT

Ubi Soft Lasten www.ubi.com

Kako to, da založnik ne opazi, ko gre z razvojem igre kaj po zlu?

Potrebuje P300, 64Mb
Želi PII-400, 128Mb, 3D kartica
Več igralcev Ne podpira

S taro ljudsko pravilo pravi, da ni najboljša ideja kopirati igre z igralnih konzol na PC (obstajajo seveda tudi izjeme). A kljub temu se najdejo ljudje, ki menijo, da je ta ideja skrajnje priručna in igra *Largo Winch* je dokaz v

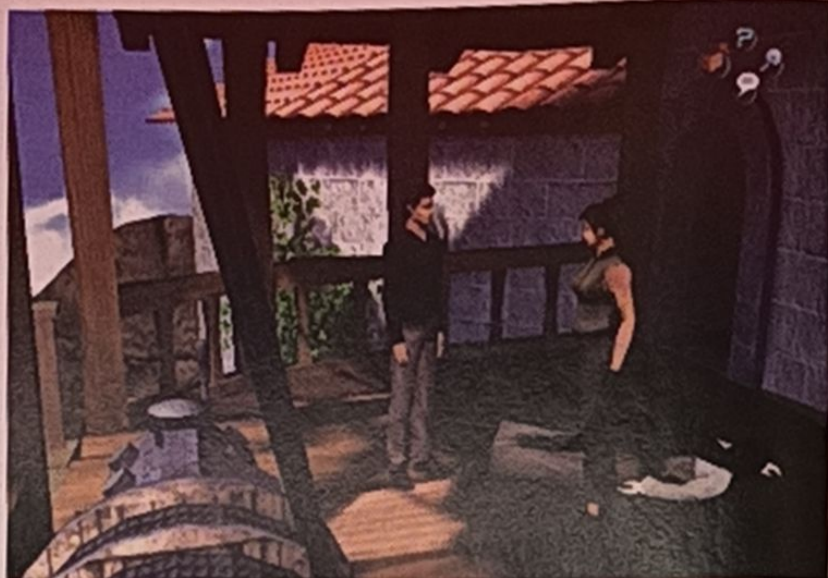


Ne skrbite, ne gre za posnetek iz igre – takšni so vmesni posnetki.

tej smeri. Pa vseeno pogledimo, za kaj gre.

Na začetku izvemo, da je oče Larga Wincha zapustil sinu multimilijonsko korporacijo "W" (kako izvirno ime), vendar se kmalu pričnejo v podjetju dogajati čudne reči. Nekaj znanstvenikov izgine, podjetje dobi anonimni klic o bombi v stavbi ... Nekdo hoče podjetju precej zmešati štrene. In kot predsednik podjetja W se vsega raziskovanja (kaj ste pa mislili?) lotite sami.

Sama igra spominja na serijo *Alone in the Dark* – pogled je tretjeosebni, a ne "a la" *Max Payne*. Ah ne, ne. Kamere so raje postavili v razne kote sob in potem se s čudnimi občutki premikamo po prostorih ter iščemo to in ono, po možnosti tako, da sami sebi zakrijemo pogled na stvari. Nepraktično. Graje pa



Pustolovščina, ki bo navdušila le najbolj zagrete pustolovce.

s tem še ni konec. Ukazne tipke so druga vrsta trna v peti. Na voljo imamo smerne tipke, preslednico in vračalko ter tipko Esc za dostop do menija. Za razne glodalce, kot je na primer miška, igra še ni slišala. Dvoboji oziroma pretepi pa so zgodba zase. Ko se z nasprotnikom grdo gledata, je na voljo dvoje. Ali ga udarimo z roko ali nogo. Ko svoj del pretepa končamo, je na vrsti on in tako naprej. Ne, ne gre za pretepe v slogu *Final Fantasy* – česa podobnega še niste videli. In, no ... tega tudi ne želite videti!

Čeprav si igra želi biti interaktivna, ji to delno uspe le pri dialogih. Kmalu postane nezanimiva in dolgočasna in prav nič je ne more rešiti. Škoda. **PCF**

PCFOcena

➤ Ni vam je treba igrati
➤ Nadzor, pogledi, zgodba

»Mogoče ima ljubitelji med igralci na konzolah, vendar lahko na tiste na PC-jih pozabi.«

54%

CHATURANGA

Multisell Lasten www.chaturanga.com

Štiriročni prednik šaha. Po priloženem sodeč, prej brezročni.

Opis *Chaturanga* se je izkazal za kar težavno početje – podobno kot samo igranje. Za začetek se je seveda potrebno naučiti igranja. Potencialno enostavna navodila so izgubljena v množici napotkov za "zaporedne šah, zmage in neodločene izide" in za "Manujeve zakone" – kar koli ti sploh so. Za začetnika je enciklopedija minsko polje, posuto z nepomembnimi podatki.

Če se resnično želite naučiti osnov te stare indijske strateške igre, bo še najbolje, da se zanesete na lastno pamet in pač poskušate. Da, v celotni zadevi se skriva celo igra, ki pa je ravno toliko šarmantna kot *Excel*ov delovni zvezek. *Chaturanga* se ne ubada ne z zvokom ne z grafično animacijo. Na voljo imate samo igralno ploščo s figurami.

Ko zadevo osvojite, je sicer čisto zabavna, a so računalniški nasprotniki neverjetno dolgočasni in predvidljivi. Če imate možnost, da *Chaturanga* igrate

preko omrežja ali interneta, pa boste največji navdušenci mogoče celo spregledali njene pomanjkljivosti. Kljub temu pa je *Chaturanga* neuravnotežen izdelek brez življenja, ki ji nikoli ne bo uspelo sesti na prestol strategij. **PCF**



Tipčki s sprehajalnimi palicami so vaši kralji (radže). Pazite na njih.

PCFOcena

➤ Zaveznitva so zabavna
➤ Estetsko prazna in težavna za uporabo

»Uporabna kot lekcija zgodovine, a prazna kot igra.«

38%

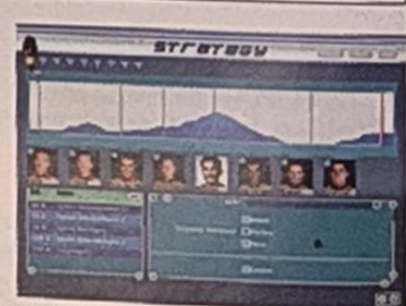
CYCLING MANAGER 2

Singularity Software Lasten www.cycling-manager2.com

Poskusite se spomniti vseh kolesarskih šal v čast te sage.

Naj kar takoj nekaj razčistimo: kdor koli bi se odločil ustvariti kolesarsko managersko igro, bi moral izdati tak izdelek, da bi vsem po vrsti čeljusti popadale po parketu, da bi lahko kakor koli uspel. *Cycling Manager 2* ni takšne vrste igra. Če smo čisto iskreni, ni niti od daleč podobna dobri igri. Vmesnik je sicer dobro oblikovan, a je vse preveč osredotočen na statistike, da bi pozitivno prispeval k splošnemu vzdušju. Kolesarji so predstavljeni le kot skupine števil, ki predstavljajo njihove sposobnosti. Ti isti kolesarji seveda nimajo nobene osebnosti in jim lahko prosto določate taktiko dirkanja, urnike treningov in opremo. Izbira opreme je še posebej moreča, saj se boste imeli priložnost prebijati skozi gore kolesarskih hlač, čelad, majic, okvirjev in pnevmatik, ki so odločilnega pomena za izid dirke.

Dirke so neprivlačne, nekatere celo manjkajo, ene so simulirane, večina pa je dolgočasnih. Bolje bi bilo, ko bi jih prepustili kar domišljiji igralca, kot pa da so jih zmodelirali brez kančka izvirnosti.



Vsak od vaših kolesarjev lahko ima lasten pristop k dirki.

Cycling Manager 2 je diametralno nasprotje *Championship Managerju*, saj mu manjkajo domišljija, raznolikost in enostavnost uporabe, kar pa poskuša nadoknaditi s kopicami števil, števil, števil ... **PCF**

PCFOcena

➤ Toliko kolesarjenja, kot si želite
➤ Nadležna igra, s kar nekaj hrošči

»Če ste jo kupili, so vas peljali žejnega čez vodo.«

18%



Syberia ni slaba za pogledati, za igrati pa je.

SYBERIA

Microids Lasten www.syberia.info

Navodila: pošljite igro na lokacijo, zapisano na škatli.

Potrebuje PII-350, 64Mb, 3D kartica s 16Mb

Želi PII-500, 128Mb, 3D kartica z 32Mb
Več igralcev Ne podpira

Ste udobno nameščeni? Potem pa kar začnimo. Nekoč je živel mlada odvetnica, z imenom Kate Walker. Marsikdo se je spraševal, kako je ženska sploh dokončala študij prava, saj je bila videti neodločna in ni verjela vase. Zagotovo ni bila tip, od katerega bi pričakovali, da bi prevzel najzahtevnejše primere in zaradi tega bi si mislila, da bi si multinacionalna tovarna igrač, ki jo je najela za prevzem majhnega ruskega podjetja, lahko privoščila bolj sposobnega predstavnika.

Na srečo za Kate, vsi ruski kmetje, na katere je naletela, govorijo popolno angleščino, in to s čudnim ameriškim naglasom in so navdušeni nad tem, da ji lahko odgovarjajo na vprašanja. To je resnično odlična novica, saj je imela uboga Kate že tako veliko težav z reševanjem najbolj preprostih ugank – prva je bila, da je morala pobrati ključ in z njim naviti nekakšno čudno napravo. V bistvu Kate ni imela nikakršnega pojma o zadevah in ni mogla dokončati niti najbolj osnovnih nalog, tako da je potrebovala pomoč dodatnega antropomorfnega dejavnika, drugače znanega kot igralec.

Igralec jo je peljal skozi številne prelope, vendar sumljivo prazne lokacije. Igralec se je pogosto pritoževal nad njeno poljšo hitrostjo ter obžaloval dejstvo, da so najbolj kritične lokacije med seboj oddaljene tudi po nekaj svetlobnih let ter da



zgodba zahteva precej premikanja med njimi in to med zasloni, ki so popolnoma prazni in ne prinašajo nikakršne interakcije.

Žal pa Kate ni slišala niti ene same besede, ki jo je izgovoril igralec – njen edini vodič je bil kazalec miške, ki je brez smisla taval po svetu okrog nje in iskal predmete, na katere bi bilo smiselno klikniti. Kate je kar naprej vztrajala, da objektov ali lokacij »trenutno ni mogoče uporabiti«, vendar njeni odgovori niso bili pretirana pomoč.

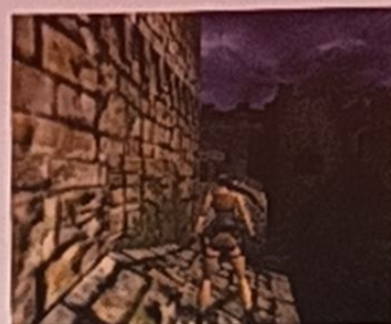
Iz obupa je igralec pričel klicati najrazličnejše številke na njenem mobilnem telefonu ter upal, da bo s tem priklical kakšno koli pomoč – tudi pomoč rešilca, naročilo pizze ali česar koli. Žal nič od tega ni uspelo in igralcu ni preostalo nič drugega, kakor da Kate zapusti v njeni nalogi ter upa na bolj svetle čase in boljše pustolovščine. **PCF**

PCFOcena

- Privlačna okolja
- Dolgočasne uganke in poljša hitrost

»Prazna vaja klikanja, brez kakršnih koli čustev ali zabave. Bada.«

25%



TOMB RAIDER III: ADVENTURES OF LARA CROFT

2.600 SIT SoldOut

V času, ko dobimo kartice GeForce 2 brezplačno ob nakupu koruznih kosmičev, bi bilo precej zabavno smejati se nerodni grafiki gospodične Croft, jo označiti za Raymana z Joški ter se vrniti k svojemu najnovejšemu Unreal Tournament 2003 frag-festu. Ampak TR3 (zelo podoben prvima dvema Larinima izletoma, vendar z več modeli orožja in različnimi metodami skokov) je še vedno dobra igra. Dajte ji vsaj polovico možnosti in Lara bo rade volje še enkrat postala vaša osebna ... khm ... psica.

- Samo ... še ... enkrat ... poskusim
- Enaka kot vse ostale

»Še vedno odlična, vendar gre za konzolno igro – zato si kupi plošček, človek.«

79%



CIVILIZATION: CALL TO POWER

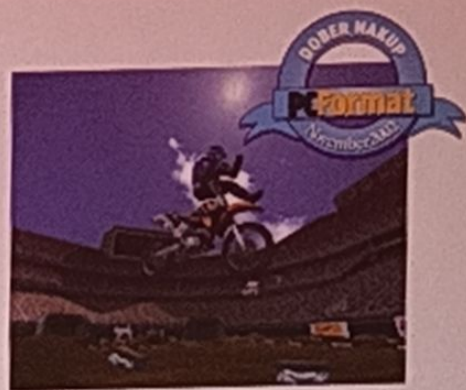
3.000 SIT Xplosiv

V tem svetu, ki se neprestano spreminja, so si igre Civ vedno podobne – kar je dobra stvar – za poganjanje Civ Call to Power pa ne boste potrebovali nindža PC-ja. Dobili boste svoja ozemlja, plemena, razvojna debila in gumb za dokončanje poteze – zakaj bi torej popravljali nekaj, kar ni pokvarjeno? Ta različica doda nekaj obdobji, tehnologije in razkritij, kakor tudi raziskavo vesolja in oceanov, vmesnik pa je nekoliko prijaznejši do igralca. Kljub temu pa je edini razlog, da si raje kupite to, namesto Civ III dejstvo, da je CTP cenejši.

- Razširitev Civilization franšize
- Na trenutke se zdi, da je igra odveč

»Zelo podobna Civ II – ali je zaradi tega tudi tako dobra?«

79%



MOTOCROSS MADNESS 2

4.000 SIT Exclusive

Motocross Madness 2 sicer ni simulacija, kot bi jo nekateri pričakovali, vendar tudi ni popolna arka, kot serija Moto Racer. Vsekakor pa gre za divjo in precej zabavno igro, ki jo je tudi po današnjih merilih užitek igrati. Igra prinaša več načinov igranja – nadaljevanje tudi možnost igranja kariere in služenja denarja skozi dirke, igra pa se bo izkazala prijazno tudi za uporabnike s tipkovnico in miško, ki ne premorejo igralnega ploščka. Ob pomanjkanju motorističnih iger na tržišču lahko Motocross Madness 2 ob tej ceni še vedno priporočimo kot dober nakup.

- Tona zabave
- Ne popolnoma realistična

»Še vedno izjemno zabavna motoristična arka, ki vas bo peljala skozi mrzlo zimo.«

85%



CRIMSON SKIES

4.000 SIT Exclusive

Še ena Microsoftova igra v Ubi Softovi seriji je Crimson Skies, letalska simulacija, postavljena v alternativno vesolje, v katerem igrate vodenja ene izmed zračnih piratskih skupin z dvokrilci, ki vzletajo z velikih letalonosilk – zeppelinov. Čeprav smo jo imenovali za simulacijo, je to daleč od resnice – prej bi rekli, da je mehanika podobna TIE Fighterju. Misije so raznolike in pisane, boj arkađen in zabaven, vse skupaj pa spremlja privlačna zgodba.

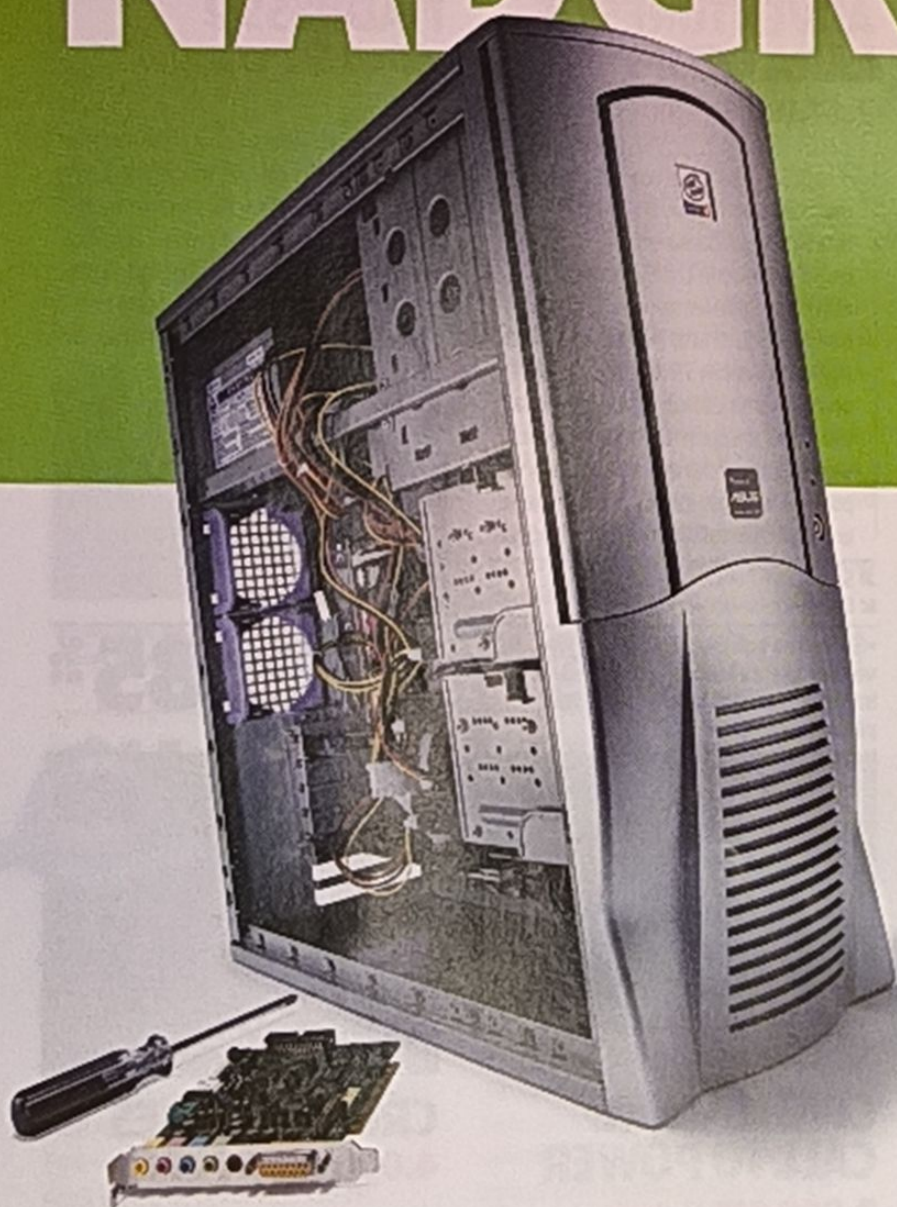
- Odlična ideja, igralnost
- Nekaj tehničnih težav

»Zabava v dvokrilcih za vse ljubitelje arkađen letalskih simulacij.«

83%

ULTIMATIVNE NADGRADNJE

Nadgradnja komponent vašega računalnika je pametnejša stvar, kot če bi kupili novega. A katere dele boste kupili in katere spregledali?



Računalniška tehnologija koraka naprej, a se uporabniki več ne lepijo na limanice, kot so se nekoč. Pred dvema letoma je bila zgodba drugačna: komaj je minil kak mesec ko v računalnik niste vstavili kakšne nove zadevščine – ker ste pač želeli držati korak s časom. Vendar pa se nadgrajevalni cikli daljšajo in sedaj lahko svojo kišo kakšno leto pustite pri miru, ne da bi se vam bilo potrebno bati tehnološkega zaostanka.

Uravnoteženje

Ko se spravljate k nadgradnji sistema, ste postavljeni pred velikansko odločitev, katere komponente izbrati. Izbirate lahko namreč med različnimi plastmi tehnologije: GeForce4 se pojavlja v vseh reklamah, vendar sta Radeon 8500 in GeForce3 veliko cenejši izbiri. Če ste marketinigar pri Intelu, je PIII res že za v staro šaro, vendar gre še vedno za pametno izbiro, če imate tanjšo denarnico. Vedeti morate, v kateri del PC tarče boste usmerili svoj nakupovalni pikado. Omislite si vrhunske stvari in vaša denarnica bo ječala, če pa boste napravili premalo, boste odkrili, da se vam sploh ne bi bilo treba truditi ali pa da bo že čez nekaj mesecev vse skupaj povozil čas. Torej, najti morate pravo ravnotežje med ceno in zmogljivostmi. Kako? Berite naprej ... **PCF**



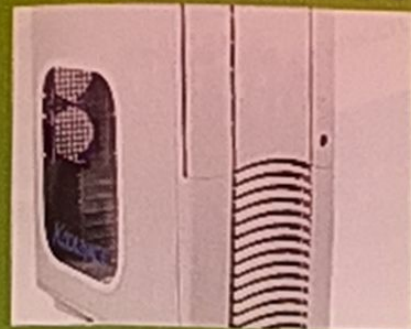
PC H.A.N.D d.o.o.
Ind. cona Trzin
Brezovce 10
tel.: 01 530 08 00
info@pchand.si
www.pchand.si

PC H.A.N.D
COMPUTERS

Multimedijski LCD projektorji

 **PHILIPS**

>> Hladna ohišja



KOOLANCE PC2-601W 93.000 SIT

<http://koolance.com>

>Gre za prvi celovit sistem za vodno hlajenje, ki temelji na predelavi Chieftecovega ohišja CS601, z dodatkom prozorne stranice in bloka za vodno hlajenje. Na vrhu ohišja se nahaja tudi fleten LCD prikazovalnik, ki kaže trenutno stanje v sistemu.



THERMALTAKE XASER II 5001 PLUS 32.000 SIT

www.thermaltake.com

>Še ena predelava Chiefteca CS601, ki ponuja prostor za po štiri zunanje 5,25-palčne in dve 3,5-palčne enote ter mesta za dodatne štiri 3,5-palčne enote. Poleg tega se lahko pohvali s petimi 80 mm ventilatorji, ki jih je mogoče ročno regulirati.

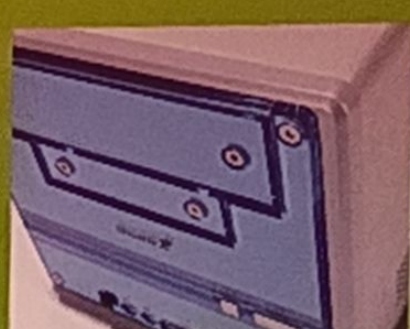
PRIPOROČAMO
ZA NAVIJANJE



CHIEFTEC CS601 20.600 SIT

www.chieftec.com

>Hopla, prispeli smo do izvornika. Kakovost in ergonomičnost ohišja sta nesporni, saj gre za izdelek, na katerem temeljijo vse zgoraj navedene nadgradnje. V kolikor iščete prostorno ohišje z obilico možnosti za nadgradnje, naj vam ne bo žal dvajsetih tisočakov.



ATX 611B 10.900 SIT

>Okej, tale izdelek je primeren za vse, ki jim imena podjetij ne pomenijo ničesar, a želijo svoj procesorski monstrem vgraditi v prostoren oklep. Vgradite lahko dva ventilatorja ter štiri 5,25-palčne enote in šest 3,5-palčnih. 300 W napajalnik je samoumeven.

>> OSNOVNE PLOŠČE

Boste s ceneno osnovno ploščo zadovoljni?

ABIT IT7 MAXII 63.600 SIT

www.abit.com

Ta plošča sploh ni poceni, vendar je do vrha naphana z dodatki. ATA-133 RAID, 6 priključkov USB 2.0, dva vmesnika FireWire ter Intelov nabor čipov 845E, ki ponuja odlične zmogljivosti in podporo 533 MHz vodilu. Naj vas opomnimo še na 10/100 Ethernet vrata, pomnilnik DDR ter integrirano zvočno kartico s SP/DIF in ugotovili boste, da gre za ploščo, ki se ji ni mogoče upreti.



ASUS A7V333 34.200 SIT

www.asus.com.tw

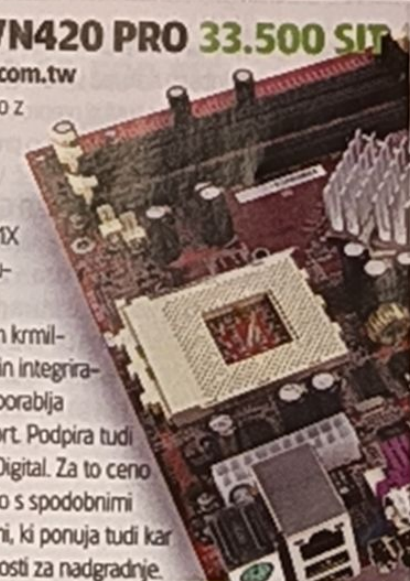
Če želite iz Athlona iztisniti čimveč, potem potrebujete pomnilnik DDR333. Ta plošča ponuja to in še krmilnik ATA-133, USB 2.0, FireWire, šestkanalni zvok in tehnologijo Q-Fan, ki reducira hrup. Northbridge ima celo dodaten hladilnik, zato ventilator ni potreben. A7V333 je odlična izbira za lastnike Athlonov.



MSI K7N420 PRO 33.500 SIT

www.msi.com.tw

Gre za ploščo z nVidia nForce, ki prav zaradi GeForce 2 MX IGP za komunikacijo s pomnilniškim krmilnikom DDR in integrirano grafiko uporablja Hypetransport. Podpira tudi zvok Dolby Digital. Za to ceno dobite ploščo s spodobnimi zmogljivostmi, ki ponuja tudi kar dobre možnosti za nadgradnje.



ELITE P6S5AT 15.500 SIT

www.ecsusa.com

Če nimate debele denarnice in ste nezahteven uporabnik, potem je ta plošča idealna za kak Celeron ali PIII. Podpira PC133 SDRAM, ima integriran zvok in lahko prejme do 1,5 Gb RAM. Sicer nima obilice dodatkov, a jih za takšno ceno tudi ne gre pričakovati. Idealna za uporabo procesorja VIA C3.



ULTRA
POCENI

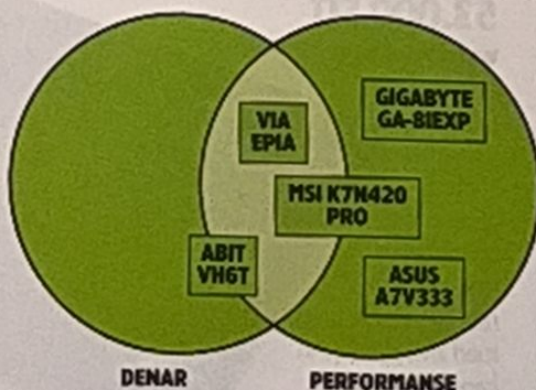
VIA EPIA 28.500 SIT

www.viapsd.com

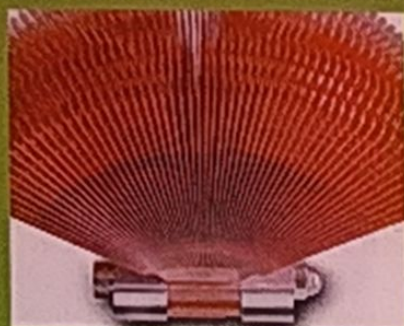
Ni veliko plošč z vgrajenim procesorjem. Ena je poceni Mini-ATX plošča, ki jo lahko privijete tudi v običajno PC ohišje, vendar je njeno pravo mesto v majhnih ohišjih novega rodu. Integrirana grafika in 800 MHz procesor C3 zmoreta pognati vse, razen zahtevnih iger.



→ DENAR ALI HITROST?



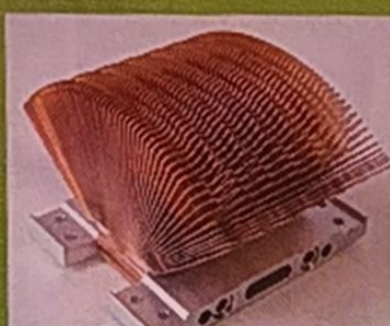
>>Hladilna telesa



**Zalman Flower
11.000 SIT**

www.zalman.com

> Če imate običajni hladilnik, potem ponavadi ni preveč učinkovit in tih. Tole Zalman ima veliko bakreno površino, ki v kombinaciji z velikanskim 120 mm ventilatorjem pomaga pri odpravljanju vročine.



**Zalman CNPS6500-CU
10.920 SIT**

www.zalman.com

> Flowerju podobna oblika hladilnih reber in 92 mm ventilator predstavljata idealno izbiro za lastnike Pentiumov IV. Vrtljaje regulirate s pomočjo pretvornika Fan Mate 1.



**TT Volcano 9
4.300 SIT**

www.thermaltake.com

> Primeren za lastnike AMD-jevih procesorjev do različice 2600P+, gre pa za 80 mm ventilator, ki niti ni tako glasen kot ostali ThermalTaki. V različici CoolMod so priložene še 4 LED lučke.



**TT Crystal Orb
2.400 SIT**

www.thermaltake.com

> Crystal Orb je naslednik znanega Blue Orba, torej gre za hladilnik, namenjen naborom čipov in grafičnih kartic. Trenutno eden najboljših namenskih hladilnikov, ki niti ni drag.

>>ŽELITE ČIPS?

Dragi procesorji računajo hitreje. A kako hitro je dovolj hitro?

Kupujete nov procesor? Hmm, torej se sprašujete po prednostih nakupa vrhunškega P4 ali Athlona. Večina ljudi si preprosto želi procesor srednje vrednosti, ki poganja njihovo programsko opremo in denarnice ne izsuši preveč. V času pisanja 2.8 GHz Pentiuma 4 in Celerona 2.0 GHz loči pregrada 130 tisočakov. Sicer je le nekaj primerov – izločimo obdelavo digitalnega videa – ko bi se nakup dražjega čipa izplačal. Seveda je izbira procesorja odvisna od denarja in osnovne plošče. Naš nasvet? Če ne simulirate jedrskih eksplozij, se odločite za srednjega Athlona ali šibkejšega Pentiuma 4. Tako vam bo ostal denar za res pomembne stvari – recimo za lepo ohišje.

**INTEL PENTIUM IV 2.8 GHZ
161.000 SIT**

www.intel.com

P4 je trenutno najhitrejši procesor, vendar zaradi optimiziranega nabora ukazov najbolj briljira v procesiranju slik in spletnih značilnosti. Je pa katastrofalno drag.



PRIPOROČAMO
ZA HITROST

**AMD DURON 1.3 GHZ
13.300 SIT**

www.amd.com

Vsakdo ne potrebuje dvogigahercnega procesorja in pri tej ceni z Duronom res ne morete zgrešiti. Je dovolj močan za večino aplikacij in iger.



**AMD ATHLON 2200+
53.000 SIT**

www.amd.com

Temelji na novem jedru Throu-ghbred in je primeren za tiste, ki imate radi ravnotežje med zmogljivostjo in ceno – modela 2400+ in 2600+ sta kar precej dražja.



**VIA C3 933 MHZ
20.500 SIT**

www.via.com.tw

Po neopaznem začetku je vse bolj očitno, da je C3 nekaj posebnega. Seveda ni zmogljivostni kralj, vendar gre za najhladnejši procesor na trgu. Večina deluje brez ventilatorja in so več kot idealni za aplikacije in tihe strežnike MP3 ali predvajalnike DVD. Če vas zanimajo igre, se mu izognite.



**INTEL CELERON 2.0 GHZ
37.100 SIT**

www.intel.com

V bistvu gre za zastareli P3, ki nima tehnologije Net Burst, ki jo poseduje P4, vendar se še vedno dobro obnese.

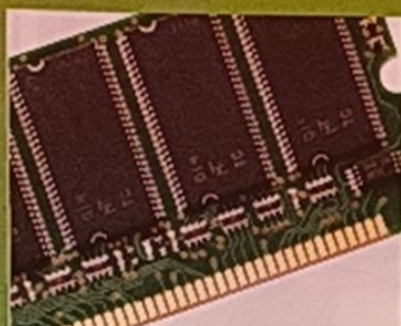


>> Dober pomnilnik



SDRAM 11.000 SIT za 256 Mb

> Če je vaš PC star že nekaj let, potem verjetno uporablja asinhroni dinamični pomnilnik (SDRAM). V takšnem računalniku za pospešitev ne morete uporabiti pomnilnika DDR, vendar je SDRAM zares poceni.



DDR SDRAM 22.000 SIT za 256 Mb

> Pomnilnik z dvojno hitrostjo pretoka podatkov (DDR) je prava stvar za sodobne sisteme, saj podatke pošilja na začetku in koncu urnega cikla. Je hitrejši od pomnilnika SDRAM, vendar ne dosti.

IDEALEN ZA
PRENOSNIKE



SODIMM 26.000 SIT za 256 Mb

> Želite prenosnik nadgraditi s pomnilnikom? Potem kupite ta majhen pomnilniški modul, vendar pazite, da je enak že obstoječim modulom, ker bo drugače »štala«.



RDRAM 34.000 SIT za 256 Mb

> DDR je morda cenejši, vendar z vrhunskim računalnikom, zasnovanim na naboru i850 in pomnilniškimi moduli Rambus (RDRAM) dobite res najhitrejšo stvar.

>> DOBRI TRDI DISKI

Je dovolj, da poznate velikost in ceno? Zaprite oči in izberite, iz tega seznama.

SEAGATE U6 20410 22.500 SIT

www.seagate.com

Koliko prostora zares potrebujete? Na star PC verjetno ne boste nameščali velikih aplikacij, zato bi moral poceni 20 Gb pogon zadostovati.



Povprečna
hitrost
pisanja:
14.7 Mb/s

MAXTOR D540X 80 GB 24.300 SIT

www.maxtor.com

Pogoni z visoko kapaciteto niso nujno dragi, še posebej če izberete ta 5.400 obr/min 80 Gb model. Ne ponuja zmogljivosti 7.200 modela.



Povprečna
hitrost
pisanja:
16.3 Mb/s

WESTERN DIGITAL CAVIAR WD600 22.500 SIT

www.wdc.com

Ima le dve plošči, vsaka lahko »nosi« po 30 Gb. Gostota podatkov pomeni, da se pogon dobro obnese, pa čeprav se vrti le s 5.400 obr/min.



Povprečna
hitrost
pisanja:
19.6 Mb/s

SEAGATE BARRACUDA ATA IV 27.500 SIT

www.seagate.com

Barracuda ATA IV še izboljša gostoto Western Digitala, saj se na eni plošči nahaja kar 40 Gb podatkov. Seveda se plošči vrtijo s hitrostjo 7.200 obr/min. Oh, nikakor ne smemo pozabiti dinamičnega motorja, ki poskrbi, da je to eden izmed najtišjih diskov.



Povprečna
hitrost
pisanja:
23.1 Mb/s

WESTERN DIGITAL CAVIAR WD1200JB 60.000 SIT

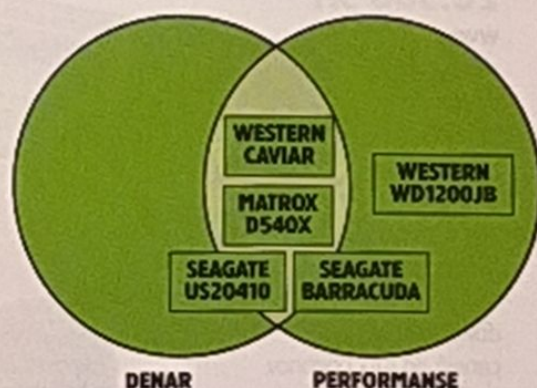
www.wdc.com

Kako izdelate greha vreden trdi disk? V tem primeru WD ponuja širokogrudnih 120 Gb, ki so razdeljeni po treh ploščah, ki se vrtijo s 7.200 obr/min. Dodajte še 8 Mb medpomnilnika (štirikrat več od konkurence), zato so zmogljivosti na ravni modelov SCSI.



Povprečna
hitrost
pisanja:
29.4 Mb/s

→ DENAR ALI HITROST?



>> Govorniški oder



TEAC PM60
2.500 SIT

www.teac.com

> Ceneni zvočniki, ki pa predvsem zaradi Teacove nalepke ne ponujajo najbolj obupnega zvoka na planetu. Nikar ne pričakujte odmevajodih basov.



X-Tensions Iridium 4.1
XS-540 16.000 SIT

www.first-wise.com

> Sistem 4.1, ki ponuja nekatere funkcije, s katerimi se ponašajo le dražji modeli. Kljub skromnim številkam, ne gre za slab sistem, katerega kazijo le šibki visokotoni.



Logitech Z-560
84.000 SIT

www.logitech.com

> Res da gre za sistem 4.1, vendar so mu kakovostne komponente kot je 8-palčni nizkotonec priskrbele certifikat THX, tehnologija M3D pa simulira zvočne učinke v igrah, ki jih nimajo.



Creative MegaWorks
510 129.000 SIT

www.creative.com

> Če denar ni ovira, potem so ti zvočniki stvar poželenja. S petimi atraktivnimi 70 W RMS sateliti boste stresli stene, nato pa z mogočnim 150 W nizkotoncem zrušili še strop.

NAJBOLJŠI
ZVOK

>> CD ZAPISOVALNIKI

CD zapisovalniki so si podobni, vendar nekateri stanejo več kot drugi. Ste zmedeni? Ne bodite.

Oптиčni pogoni so še ena veja tehnologije, ki jo poganjajo vedno večje številke. Proizvajalci radi oglašujejo hitrost svojih pogonov, vendar nikar ne čakajte na hitreje modele – hitrosti se počasi umirjajo. Ker so zapisljivi DVD-ji že za vogalom (ko bo zmagal eden od treh konkurenčnih standardov), izdelovalci verjetno ne bodo šli bistveno dlje od 48x, CD-RW-ji pa se bodo priplazili do 24x. Katerega kupiti? Ljudje hitro ugotovijo, da pogon uporabljajo manj, kot so predvidevali in če ne nameravate postaviti stojnice s CD-ji v Bangkoku, se bolj splača kupiti poceni pogon.

PLEXTOR PXW-48/24/48
42.000 SIT

www.plextor.com



Povprečna
hitrost CD-R
zapisovanja:
34.7x

Najhitrejši pogon na tržišču, ki ne ponuja samo 48x hitrosti zapisovanja, temveč tudi enako hitro branje. Za posladek pa še 24x HSCD-RW.

FREECOM FX-1 51.000 SIT

www.freecom.com

Ne gre za najbolj prenosen 24/12/40 pogon na Zemlji, saj tehta 1,6 kg, vendar niti ni tako drag in se povezuje preko vmesnika USB 2.0.



Povprečna
hitrost CD-R
zapisovanja:
18.0x

RICOH MP7320A-SK
20.500 SIT

www.ricoh.com

Z največjo hitrostjo zapisovanja 32x, to ni najhitrejši zapisovalec, vendar je dovolj hiter in cenejši od 48x pogonov.



Povprečna
hitrost CD-R
zapisovanja:
25.4x

SONY CRX210A 39.000 SIT

www.sonystorage.com

Sony s svojim pogonom 48/12/48 dosega meje, ki jih postavlja Plextor, kakovostna mehanika pa poskrbi za to, da je pogon res tih.

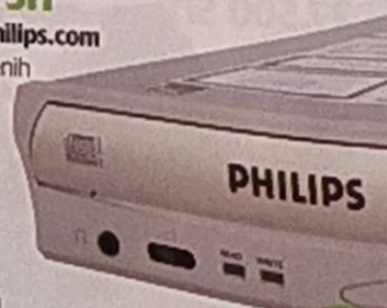


Povprečna
hitrost CD-R
zapisovanja:
33.2x

PHILIPS PCRW4816K
25.000 SIT

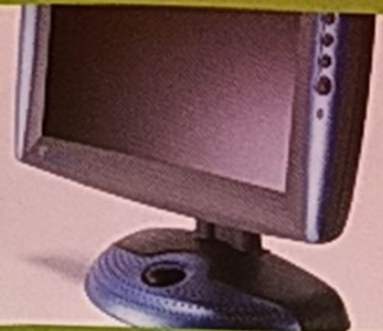
www.pcc.philips.com

Nič več uničenih medijev – zahvaljujoč 4 Mb medpomnilnika in delovanju 48/16/48. Tudi dveletna garancija je povsem priročna.



Povprečna
hitrost CD-R
zapisovanja:
33.0x

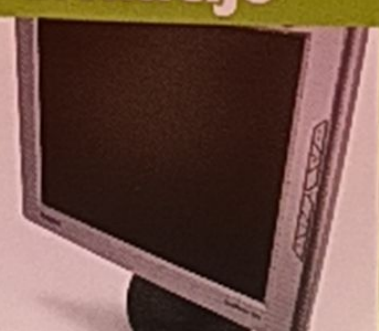
>> Nadzor nad situacijo



Relisys TL540
115.800 SIT

www.relisys.com

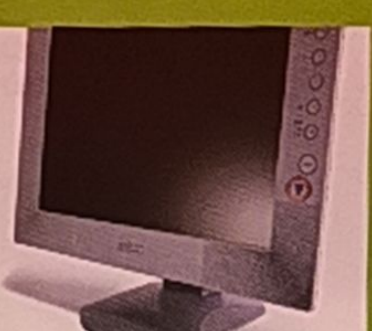
>Odlični LCD zaslon za uporabnike s tanjšo denarnico. Krmilniki so veliki in oblika je pač »tako-tako«, vendar je zaslon svetel in oster, s kopico nastavitvev in 90-stopinjskim portretnim načinom. Razmislite.



Syncmaster 151S
118.000 SIT

www.samsungelectronics.com

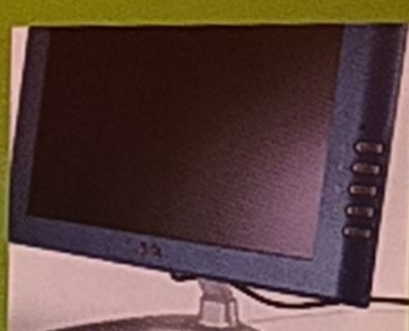
>Samsung je eden vodilnih proizvajalcev TFT zaslonov in ta vstopni model je veliko boljši od konkurence v tem razredu. 15-palčni zaslon je mogoče zavrteti za 90 stopinj.



Sony SDM-X52
162.500 SIT

www.sony.com

>Sonyev 15-palčni ploski monitor je res lep in ima ostro sliko. Popolnost slike je mogoče doseči z nastavitvami svetlobe, kontrasta in osvetljevanja ozadja.



Hercules Prophetview
920 176.520 SIT

www.hercules.com

>Hercules ne izdeluje lastnih monitorjev, vendar pa je njihov izgled res privlačen. Ta oster vrhunski monitor ima štiri ločene luči za zadensko osvetljevanje, kar omogoča vsestransko svetel zaslon.

>> GRAFIČNE KARTICE

Vas je paleta kartic popolnoma zmedla? No, posvetujte se z našim vodičem.

INNO 3D GEFORCE2 MX400
15.000 SIT

www.inno3d.com

Čeprav je star že nekaj let, so kartice iz serije GF2 MX še vedno priljubljene. Če ne nameravate potrošiti veliko denarja, potem je to najboljša izbira.



3Dmark:
3.426

3D BLASTER GEFORCE4 MX460
25.000 SIT

www.creative.com

Kljub imenu je serija GF4 MX bližja GeForce3. Vendar jo ponujajo za dobro ceno, obenem pa zmore pogonjati skoraj vse sodobne igre.



3Dmark:
4.783

RADEON 8500 **32.000 SIT**

www.atitech.com

Kakor koli so se že trudili, je ATI vedno capljajal za nVidio, zato se 8500 ne more kosati z najzmogljivejšimi GeForce 4. Vendar je veliko cenejši od Ti4600, obenem pa ponuja podobne tehnike in če vam je cena pomembnejša, se raje odločite za to kartico.



3Dmark:
8.603

GEFORCE4 POWER PACK! ULTRA / 650 XP

3Dmark:
8.758

68.000 SIT

www.gainward.com

Gainwardova čudaško poimenovana kartica temelji na čipu Ti4200, najšibkejšemu v seriji. Vendar je to relativno, kajti kartica je neverjetno hitra, ima 128 Mb pomnilnika ter podpira DirectX 8.1. Vsekakor izbira za igralce.

FIC AT010 **99.990 SIT**

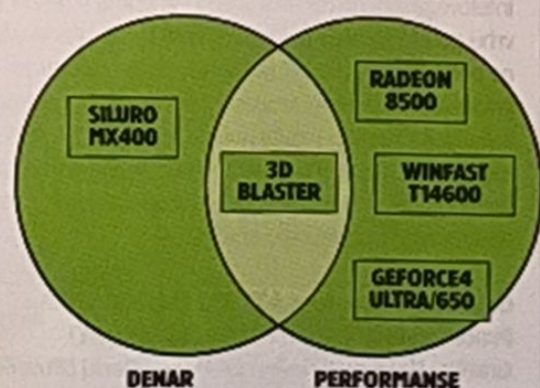
www.fic.com.tw

Najhitrejša 3D kartica, namenjena najbolj zaigranim igralcem. Popolna podpora bodočemu DirectX 9 in pa seveda – ATI je končno prehitel nVidio.

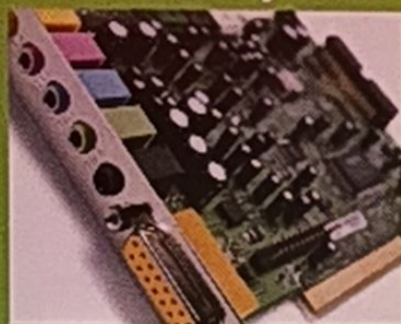


3Dmark:
14.187

→ DENAR ALI HITROST?



>> Zvok, kot se šika



Hercules Muse XL 5.500 SIT

www.hercules.com

> Poceni zvočna kartica, primerna za vse z omejenim proračunom, ki pa jim ni vseeno za kakovosten zvok. Vendar je kartica le stereo.



NAJBOLJŠA
ZA DOMAČI
KINO

Terratec Soundsystem DMX 6Fire 24/96 58.900 SIT

www.terratec.com

> Ima tri izhode za prostorske zvočnike in poseben vmesnik, ki ga namestite v razširitevno mesto za pogone, s čimer dobite udoben dostop do krmilnikov in izhodov.



Creative SoundBlaster Audigy Player 23.000 SIT

www.creative.com

> Okleščena različica Creativovega Audigyja Platinum. Igre so na tej kartici res izvrstne, pa tudi z glasbo in filmi ni težav. Odlična cena!



NAJBOLJŠI
DODATKI

Creative Audigy Platinum EX 86.000 SIT

www.creative.com

> Platinum EX je pravzaprav Audigy z dodatnimi komponentami. Gre torej za kartico, ki je namenjena polprofesionalni rabi, saj ponuja kopico vmesnikov in krmilnikov.

>> SESTAVITE CELOTEN PC

Tukaj sta dva, ki smo ju sestavili pred kratkim.

Tako kot vas zna zanesti in v baru spijete štiri piva, šli ste pa »na kavico«, vas lahko popolnoma odnese tudi pri nakupu računalnika. Tedaj preklopite v zapravljaki način in kupite najdražje komponente. Stara modrost pravi, da tisti, ki čakajo na nižanje cen, čakajo večno. Če opremo kupite samo zato, ker je nova, boste sicer faca, vendar boste plačali zasoljeno ceno. Ogleдали smo si vso množico komponent in sestavili dva sistema – vrhunskega z zmogljivostjo v mislih in takšnega za manj premožne uporabnike. Kateri je primeren za vas?

ZMOGLJIVOST: 175.200 SIT

AMD-jev Athlon je admiralski procesor podjetja, vendar za razliko od Intelovega močno reklamiranega Pentiuma 4 ne živi v kristalni vili na vrhu gore cena/zmogljivost. Še nekaj različic Windows pozneje se igre ne bodo zatikale in tudi disk bo večinoma miroval. No, vrhunska grafična kartica glavni procesor tako ali tako razbremeni večine kalkulacij. Osnovna plošča ponuja kopico možnosti za nadgradnje, medtem ko si paleta dodatkov zasluži lastno kolumno v reviji. Prostorno jekleno ohišje ponuja izvrstno hlajenje, napajalnik pa poskrbi za vse potrebe po energiji.

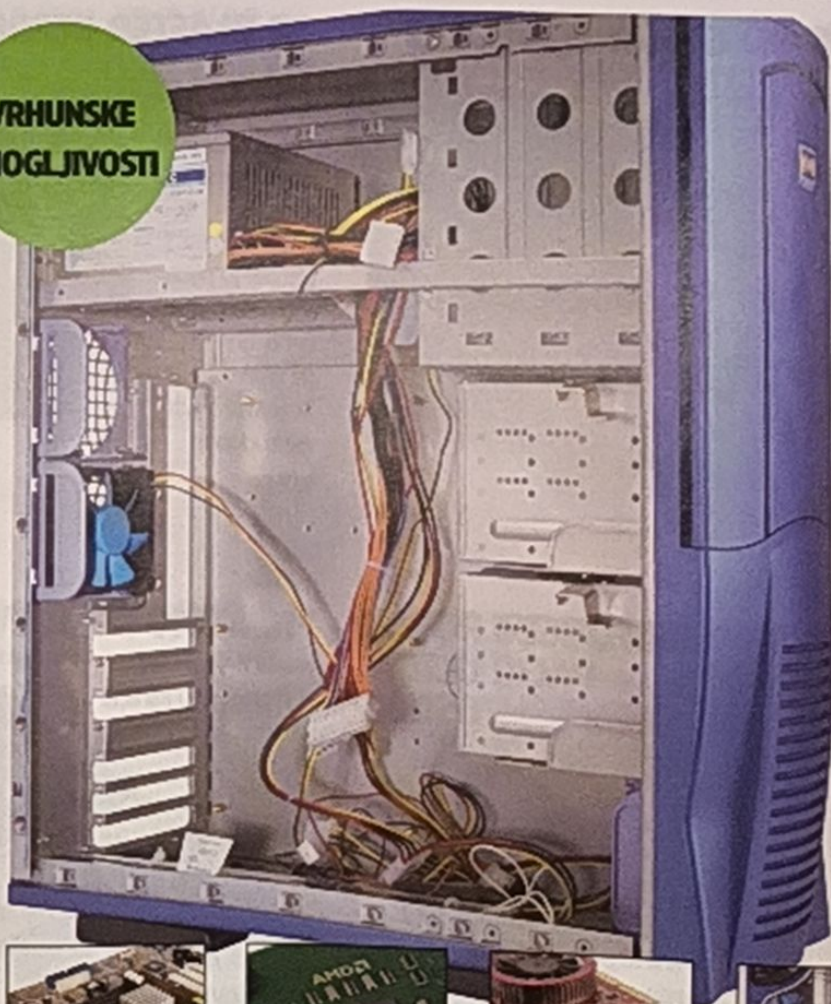
Osnovna plošča: **Asus A7V333 (34.200 SIT)**

Procesor: **AMD Athlon 2200+ (53.000 SIT)**

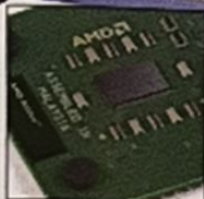
Grafika: **Gainward GeForce4 Power Pack! Ultra/650 XP (68.000 SIT)**

Ohišje: **Chieftec CS601 (20.000 SIT)**

VRHUNSKA
ZMOGLJIVOSTI



Osnovna plošča



Procesor



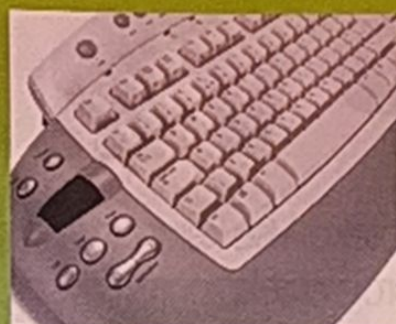
Grafika



Ohišje

>> Popolna periferna oprema

Ko komponente enkrat vgradite, postanejo te le številke v nadzorni plošči. Nadgradite PC z zunanjimi dodatki.



Microsoft Office Keyboard 10.500 SIT

www.microsoft.com

>Pozabite na ostalo – to je najbolj udobna tipkovnica. Sicer jo obdajajo neumni gumbi, vendar je zaradi taktilnega odziva in dvignjenosti najlepši kos plastike, na katerega smo položili roke.



IOMEGA ZIP 250 46.200 SIT

www.iomega.com

>Ljudje s širokopasovnimi povezavami ne potrebujejo skladiščnega prostora, a za uporabnike modemov je Zip 250 standard za prenosljivo skladiščenje. Popolna stvar za varnostne kopije.



Bluetooth 8.000 SIT

www.bluetake.com

>Tale naprava je najhitrejši način za nadgradnjo računalnika, tako da bodo računalniki, tiskalniki in ostalo železje z računalnikom komunicirali brez kablov. Takojšnja nadgradnja.

>> DIGITALNA ČISTKA

<< NAJPREJ NA DISK

>> Sestavljanje računalnikov se izplača – 175 tisočakov za vrhunski model in 61.900 SIT za cenejšega

ODLIČNA CENA

CENA: 61.900 SIT

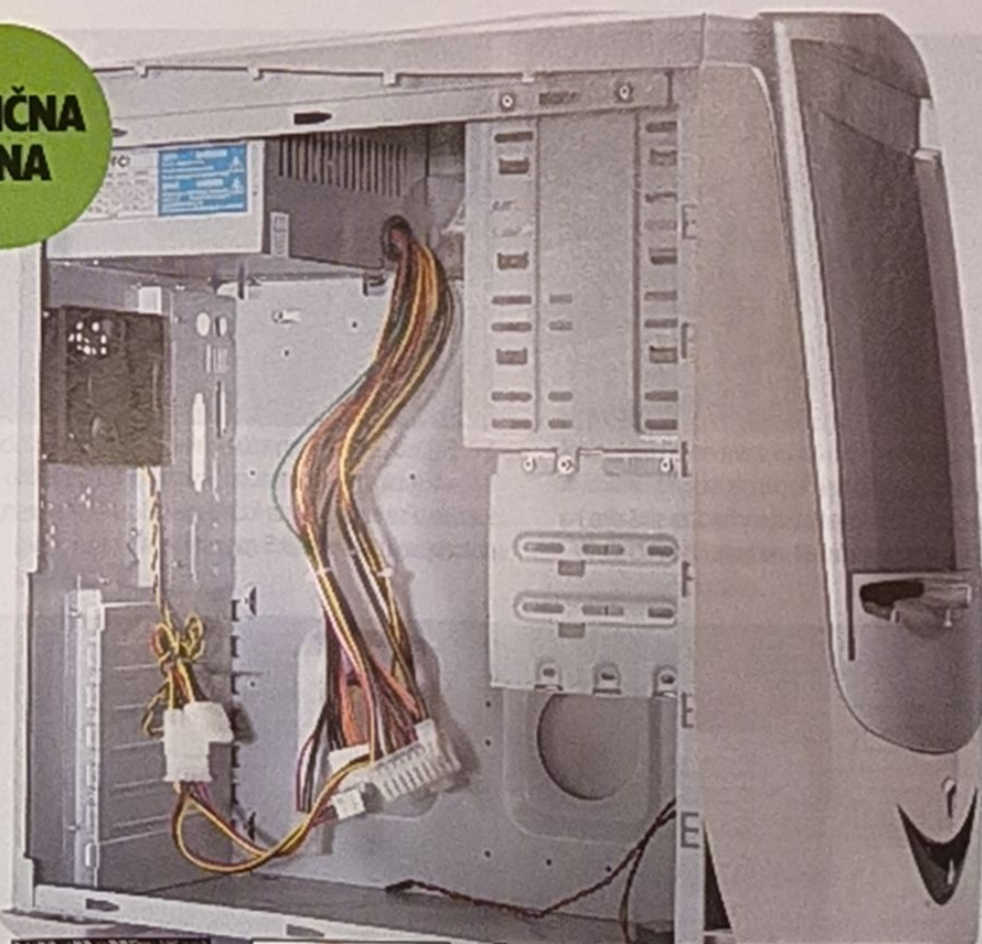
Intelov 1,8 GHz Celeron je najbolj varovana skrivnost procesorskega giganta. Pri redni namizni uporabi se skorajda ne razlikuje od močnejših sorodnikov. Osnovna plošča je povsem nerazburljiva, medtem ko je ohišje poceni, a lepo oblikovano, GeForce 2 MX pa je povsem lepo nameščen na sredi lestvice zmogljivost/cena. Ko bo prišel Doom III, se stroj z njim ne bo mogel spopasti, vendar se lahko pri sedanjih igrah brez sramu postavi ob bok močnejšim sistemom.

Osnovna plošča: Elite P655AT (15.500 SIT)

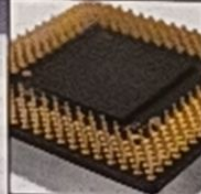
Procesor: VIA C3 933 MHz (20.500 SIT)

Ohišje: ATX 6111B (10.900 SIT)

Grafika: Inno3D GeForce2 MX 400 (15.000 SIT)



Osnovna plošča



Procesor



Ohišje



Grafika

Spravite LP v PC

NA DISKU

Pretvorite prašne LP-je v kristalno čiste digitalne datoteke. Vse kar potrebujete za hi-fi nebesa je nekaj kablov in enostavno programsko opremo.

Če se boste kdaj odločili, da bi radi plošče Videosexa ali kasete Marka Breclja pretvorili v datoteke MP3 ali jih prekopirali na CD, da ohranite svojo dragoceno glasbeno zbirko, je to sedaj mogoče na skrajnje enostaven način. Če posedujete zvočno kartico in nekaj zastojne programske opreme, lahko svoje stare skladbe popeljete v 21. stoletje.

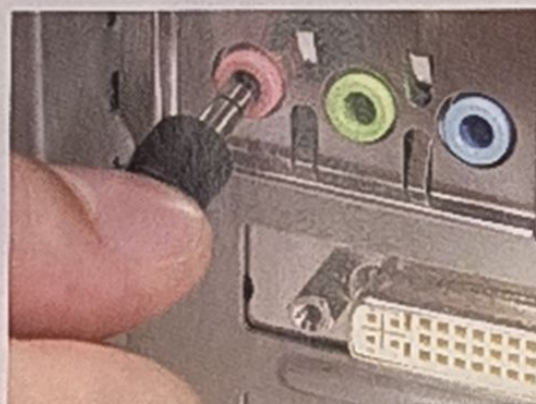
Za prave ljubitelje

Na trgu obstaja zares pisana izbira zvočnih kartic in programske opreme, med katerimi lahko izbirate – ob nakupu Creativeove kartice Audigy boste dobili vso programsko opremo, s katero se lahko lotite zajemanja in prečiščevanja glasbe z vinilnih plošč in kaset, v tem vodniku pa vam bomo izdali, kako lahko digitalizirate plošče in kasete, ne glede na sodobnost strojne opreme, ki jo posedujete. Osredotočili se bomo na dve opravili: najprej bo glasbo seveda potrebno pretvoriti v digitalno obliko, potem si bomo pa ogledali, kako lahko datoteke, katerih kvaliteta zvoka ni najvišja, izboljšamo. Če imate samostojen gramofon,

ga morate najprej priključiti na ojačevalac in šele nato v vtič line-in na zvočni kartici. Če vaš glasbeni stolp ne poseduje izhodnih vtičev, ga lahko v vtič line-in priključite kar preko izhoda za slušalke. Ko je vse priključeno, je potrebno le še prilagoditi jakost vhodnega signala in namestiti nekaj enostavne programske opreme in že lahko pričnete z digitaliziranjem vaših prastarih albumov. Programska oprema, ki smo jo izbrali, je *MusicMatch Jukebox* (www.musicmatch.com), ki ga lahko najdete tudi na disku, ter poceni in zabavno orodje, imenovano *Wave Corrector*, katerega polna različica vas bo ob naročilu preko spletne strani www.wavecor.co.uk stala okoli deset tisočakov. Izbira programske opreme pa je seveda popolnoma prosta, saj je sam postopek izjemno enostaven, ne glede na to, katero programsko opremo uporabljate. **PCF**

>> NAJPRED NA DISK

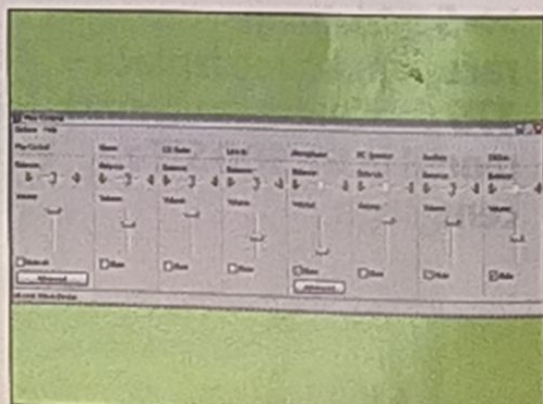
Pretvorba pokajočih posnetkov s plošč v digitalne datoteke je otročje lahka. Vse kar potrebujete, je *MusicMatch Jukebox* z našega diska.



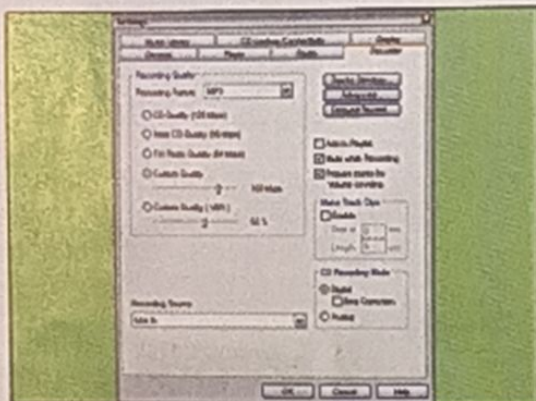
01 Preden se lahko lotite snemanja, morate vaš glasbeni stolp priključiti na zvočno kartico. To storite tako, da vtaknete kabel v izhod za slušalke na vašem glasbenem stolpu ali v enega od zvočnih izhodov na ojačevalcu.



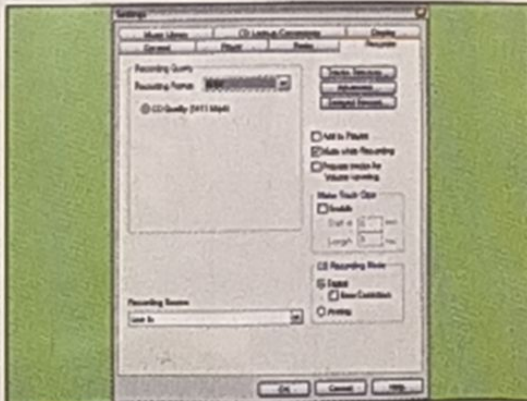
02 Ko je primeren kabel priključen na vaš glasbeni stolp, ga je potrebno priključiti še na zvočno kartico. Preverite, da ste kabel vtaknili v vhod line-in, potrebovali pa boste 3,5 mm stereo vtič.



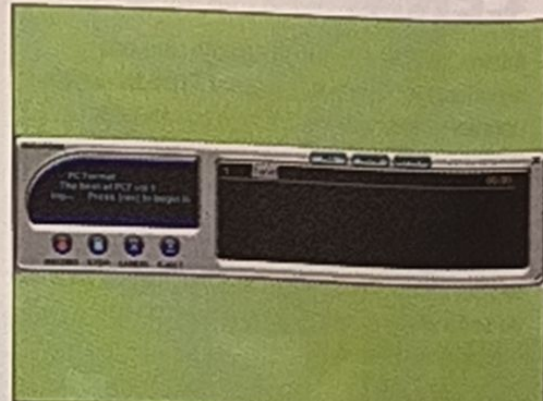
03 Dvokliknite na sistemske zvočne nastavitve v sistemskem pladnju in odstranite morebitno kljukico v polju **Mute** pod kategorijo **Line-in**. Predvajajte skladbo s plošče in prilagajajte jakost, dokler ne dosežete najvišje jakosti brez popačenja.



04 V *MusicMatchu* kliknite na **Options** → **Recorder** → **Settings**. Spremenite možnost **Recording Source** v **Line In**, če želite novo ustvarjene datoteke shraniti neposredno v format **MP3**, pa to možnost nastavite pod **Recording Format**.



05 Ker si želimo naše posnetke tudi urediti in izboljšati, preden se lotimo ustvarjanja datotek MP3, jih bomo najprej shranili v formatu **WAV**. Izberite slednje v **Recording Format** in kliknite na **OK**.



06 V oknu **Recording** vnesite podatke o avtorju in naslovu skladbe. Poženite LP ali kaseto in kliknite na **Record**. Ko je skladba ali strani konec, kliknite na **Stop**, da prekinete proces snemanja.

ŠTIRJE VELIČASTNI

Če potrebujete orodje za hitro popraviljanje ali profesionalno orodje za restavriranje starih posnetkov, lahko izbirate med celo vrsto programov. Tukaj vam predstavljamo štiri naše najljubše.



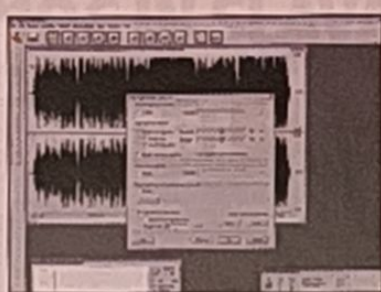
01 GROOVE MECHANIC
www.coyotes.bc.ca

Razvit je bil za popraviljanje posnetkov slabe kvalitete in vključuje nujne funkcije za to delo, kot je filter za poke in možnost odpravljanja šumov. Polna različica vas bo olajšala za nekaj več kot devet tisočakov, zastoj ga pa lahko preizkusite petnajst dni.



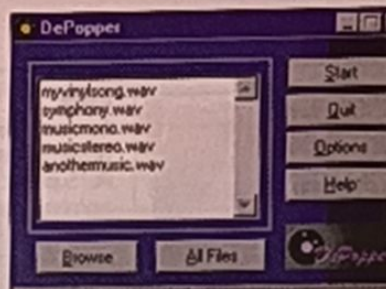
02 SOUND FORGE
www.sonicfoundry.com

Naj vam predstavimo očeta urejanja zvoka na PC-ju, ki zmore vse – a ni poceni. Najcenejša izvedba, **Studio**, stane okoli petnajst tisočakov, polna različica pa prav strašljivih 130.000 dolarjev.



03 PRISTINE SOUNDS LITE
http://accuratesound.net

Če so vaši LP-ji v resnično šokantnem stanju, potrebujete izjemno zmogljiv program za upravljanje z zvočnimi datotekami, da vam bo zvok uspelo spraviti v primerno stanje. Vstopite v svet **Pristine Sounds Lite** in si privoščite orodja za profesionalno obdelavo audio datotek za okoli trideset tisočakov.

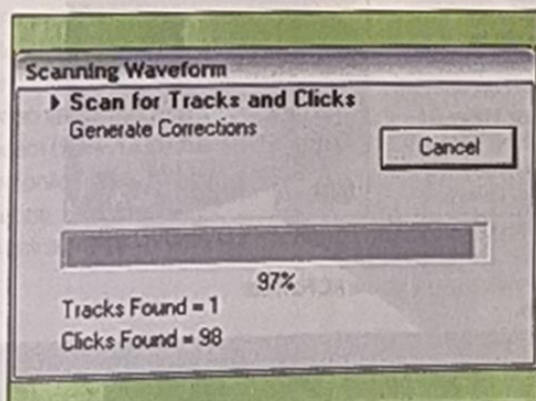


04 DEPOPPER
www.droidinfo.com

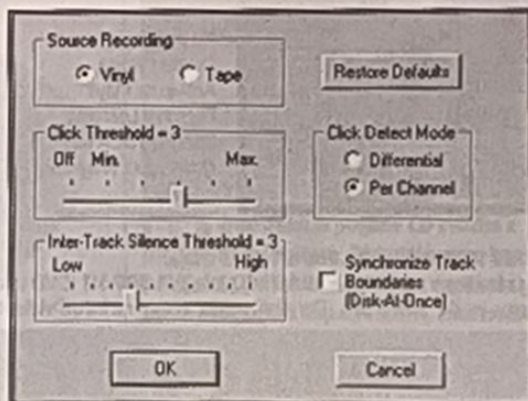
Za pičlih pet tisočakov vam **DePopper** ponuja orodje za hitro popraviljanje slabših posnetkov. Vanj lahko celo naložite cel kup albumov in se odpravite na potep, medtem ko program dela kot mravlja.

>> DIGITALNA ČISTKA

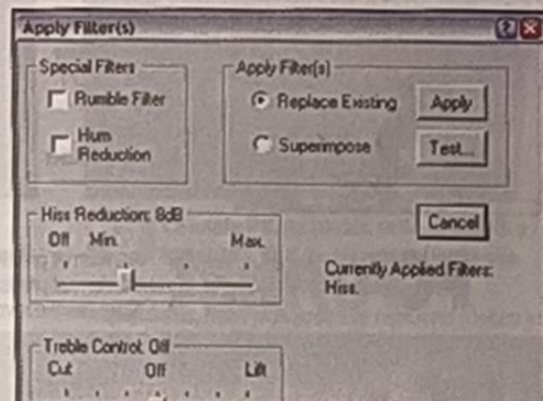
Če so vaši LP-ji v slabem stanju, se lahko znebite klikov in pokov v ozadju z *Wave Correctorjem*.



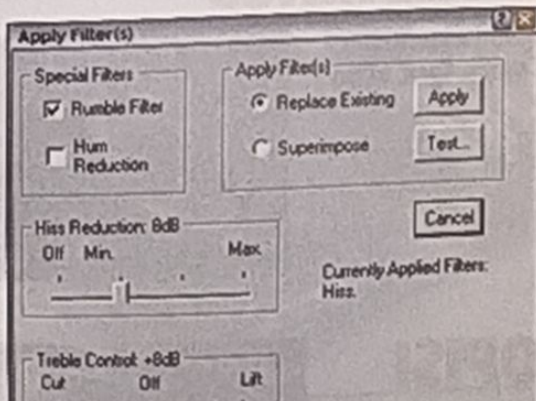
01 Naložite zvočno datoteko v **Wave Corrector**. Ko to storite, bo program samodejno pregledal zapis, poiskal neželene klike in jih poskusil odpraviti. Za najboljše rezultate pa bo potrebnega nekaj brkljanja.



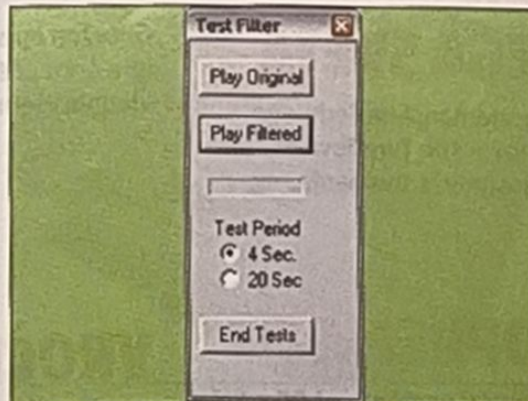
02 Kliknite na **Waveform? Auto-Scan Options**, da prilagodite privzete nastavitve programa. Izbirate lahko med različnimi privzetimi nastavitvami, glede na to, ali je bil vaš izvirnik na vinilni plošči ali na kaseti.



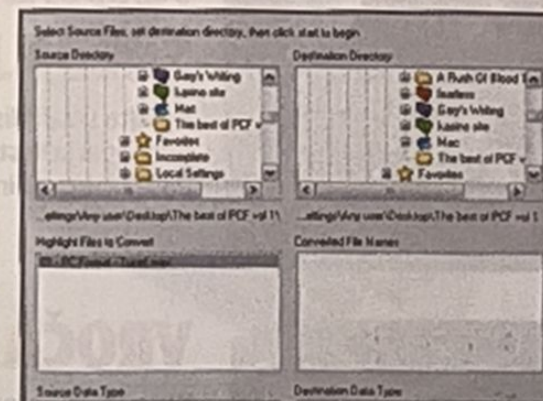
03 V orodni vrstici kliknite na ikono **Filter**, kar vas po popeljalo do naprednih možnosti programa. Če je bila vaša izvirna datoteka na kaseti, uporabite drsnik **Hiss Reduction**, da zmanjšate neželene šume, ki jih povzroča kasetna.



04 Če snemate z vinilnih plošč, preizkusite možnosti **Rumble Filter** in **Hum Reduction**, da odstranite morebitne dodatne zvoke, ki jih je povzročil gramofon. Če želite svetlejši zvok, se polgrajte z nastavitvami **Treble Control**.



05 Če želite slišati, kako bo zvenel končni izdelek, ni potrebno procesiranje celotne datoteke. Kliknite na **Test** in uporabite možnosti **Play Original** in **Play Filtered**, da preizkusite vaše nastavitve.



06 Shranite novo datoteko z uporabo **MusicMatcha**. Izberite **File? Convert Files**. Izberite vašo datoteko WAV in določite možnosti MP3 ter kliknite na **Start**, da pretvorite datoteko v MP3.

ZAPOLNITE LUKNJE KAJ STE ZAMUDILI...

CD ALI
DVD
IZDAJA

PCF 8



V reviji
Znotraj uma pisca virusov / Zaščitite svoj PC / Supertest zvočnikov / Opis Hitman 2 / Znanstvena fantastika / Test diskov in grafičnih kartic

Na diskih
Celoten Synchro Magic Home / Celoten Tracks Eraser / Celoten Liquid FX 3.8 / Demo Unreal Tournament 2003

PCF 7



V reviji
Zastonj glasba in filmi / Video na PC-ju / 10 osnovnih plošč / Mobilno računalništvo / Mafia: City of Lost Heaven / Medieval: Total War

Na diskih
Celoten PowerDirector 1.0 / Celoten HS CleanDisk Pro SE / Orbiter / Programi za PalmOS in Pocket PC

PCF 6



V reviji
Umetna inteligenca / Digitalni DJ-ji prihodnosti / Supertest tiskalnikov / Optimizirajte PC / Warcraft III / Neverwinter Nights

Na diskih
Celoten Multimedia Builder 3 / Medieval: Total War / Celotna igra America's Army na DVD-ju / Dungeon Siege na DVD-ju

PCF 5



V reviji
Brezžična omrežja / Napoved Doom III / Supertest skenerjev / Računalniki v avtomobilizmu / GTA III / Test procesorjev

Na diskih
Celoten Real Draw 1.5 / Celoten TCM 4000 / Celoten Making Waves Audio 2.43 / Soldier of Fortune 2

PCF 4



V reviji
Računalniki v vesoljskih poletih / Digitalni dom prihodnosti / Sejem E3 / Supertest digitalnih aparatov / Sestavite Xbox

Na diskih
Celoten Vexira Antivirus / Maya Personal Learning Edition / TOCA Race Driver / Jedi Knight II

PCF 3



V reviji
PC in vaše zdravje / Kako deluje internet / Varnost PC-ja / Jedi Knight II / Ustvarjajte lastno glasbo / Supertest zvočnih kartic

Na diskih
Celoten EZedia 2 MX / Celoten Magix Music Maker 6 / Celoten Repligator / FIFA 2002 World Cup / Cultures 2



Na voljo tudi številki 1 in 2 - CD ali DVD izdaja.

PCFormat

PC Format pretekle 750 SIT (CD izdaja), 1.200 SIT (DVD izdaja)
PC Format predzadnja številka (maj 2002) 880 SIT (CD izdaja), 1.300 SIT (DVD izdaja) Poština gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. 02 330 3301 (Darja) ali pošljite e-mail na info@videotop.si.

PCFormat

NASLEDNJI MESEC



NASTANEK SREDNJEGA SVETA

Oglejte si zakulisje snemanja naslednjega Gospodarja Prstanov - The Two Towers. Posebni učinki in posnetki s snemanja.



VROČA OPREMA

Ultimativni nakupovalni vodič za vaš PC - kaj boste kupovali ta božič? Tablični PC, deset poceni digitalnih fotoaparotov ...

LORD OF THE RINGS

Obsežen opis najbolj avtentične igre Lord of the Rings. Igra, ki bo vladala vsem?



VROČI OPISI IGER

Ne kupite igre za ta božič, dokler niste prebrali opisa v PCFormatu. Pa četudi gre "samo" za darilo!



Opomba: Vsebina številke se lahko spremeni.

Nadgradite svoj napajalnik

Za tišji in bolje delujoči računalnik namestite nov napajalnik.

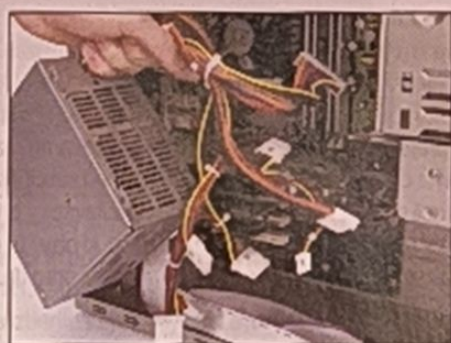
Če ne upoštevamo kabla VGA, gre najbrž za najmanj zanimivo komponento PC-ja, vendar obstaja več razlogov, ki upravičujejo investicijo v nov napajalnik, entuziastom pa nabitane napajalne enote ponuja kopica podjetij. Če imate sistem že nekaj let, potem je vanj najbrž še vedno vgrajen klasičen 230 W napajalnik. In ko boste nadgradili procesor ter dodali trdi disk, se boste hitro približali tej meji. Preobremenjen napajalnik se pregreva in morda oddaja prenizke napetosti. In zaradi tega ne bo umrl le napajalnik, temveč bo najverjetneje šla rakom žvižgat tudi osnovna plošča.

Četudi skrajne meje zmogljivosti napajalnika še ne dosegate, pa nadgradnja na P4 zahteva nov napajalnik, saj osnovne plošče za P4 potrebujejo ločene 12 V kable samo za procesor. Z novim napajalnikom bo računalnik tudi hladnejši, saj dodatni ventilatorji spredaj in pod napajalnikom pomagajo k boljšemu pretoku zraka. Nekateri novi napajalniki so tudi izredno tihi. Pri podjetju Mlacom (www.mlacom.si) uporabnikom že ponujajo posebne, zelo tihe napajalnike. **PCF**

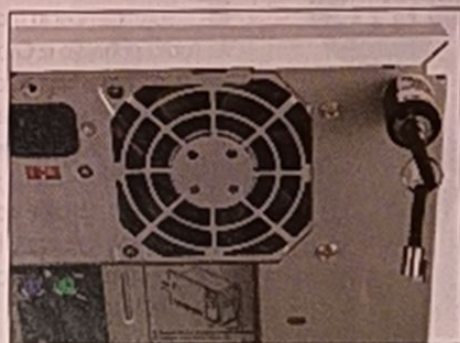


>>MOČ IN SLAVA

Osvežite svoj PC!



01 Izključite PC in odstranite električni kabel. Iz pogonov in ventilatorjev odstranite napajalne kable in nikar ne pozabite odklopiti še osnovne plošče.



02 Odvijte vijake na zadnji strani PC-ja in odstranite stari napajalnik. Vzemite novega in ga namestite na prostor starega napajalnika. Električnega kabla še ne priključite.



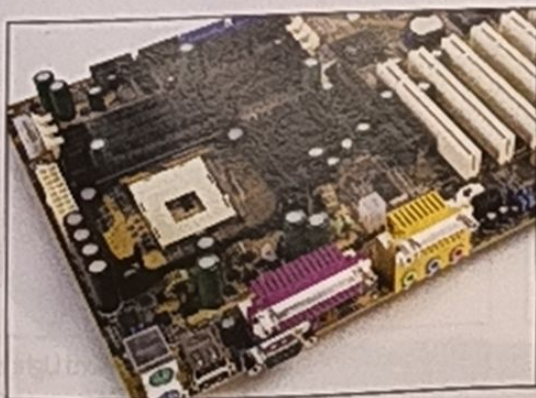
03 Trde diske in pogone CD zvežite z napajalnikom. Disketni pogon ima manjši priključek, pri katerem se lahko zgodi, da ga boste priključili v napačni smeri, zato bodite previdni.



04 Če imate P4, na ploščo sedaj priključite kabel ATX 12 V. Sedaj priključite še vse ventilatorje, ki se napajajo neposredno iz napajalnika. Nato priključite še osnovno ploščo in prižgite računalnik.

>>IZRAČUN POTREB

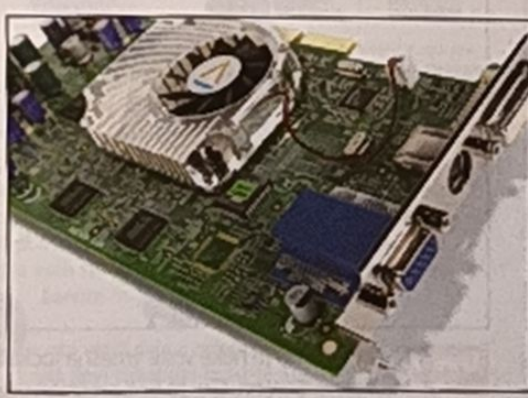
Z našim vodičem ocenite potrebo po električni energiji. Na koncu dodajte 25 % zaradi odstopanj.



01 Plošča potrebuje med 15 in 30 W. K temu dodajte še potrebo procesorja. 700 MHz Celeron potrebuje 21 W, kar pri gigahercnem PIII naraste na 33 W in 55 W za P4. Zato pa Athloni požrejo približno 70 W.



02 Sedaj prištejte še pogone. Disketni pogon potrebuje skromnih 5 W, zato pa vsaka IDE naprava porabi do 15 W, CD-ROM, CD-RW, DVD ali trdi disk SCSI pa posrkajo po 45 W.



03 Dodajte še po 5 W za vsako kartico PCI, 20 W za grafično (oziroma 50 W za vrhunski GeForce) in 7 W za vsake 128 Mb RAM. Če ste namestili dodatne hladilne ventilatorje, jim nikar ne pozabite pripisati 3-5 W.

Goljufajte v Photoshopu

V drugem vodiču profesionalnega ilustratorja Steva Caplina bomo spoznali plasti.

NA
DVD

DEL
2

Prejšnji mesec smo pričeli s serijo vodičev, ki vam bodo pomagale obvladati prefinjenost in mogočnost *Photoshopa*. Vsi vodiči prihajajo iz Caplinove knjige *How to Cheat in Photoshop*, zato bodite brez skrbi, saj se učite od profesionalca.

Verjetno ste v kontekstu urejanja slik že slišali za »plasti« – tokrat si bomo ogledali, kako jih uporabljati, tako da boste znali delati z njimi, če boste želeli ustvarjati fantastične učinke. Najprej bomo videli, kako grupiramo plasti, da

vidnost ene plasti omejimo s spodnjo. Ko spreminjate način grupiranja plasti, postane vse skupaj še bolj zanimivo. Na voljo je več načinov plasti, kot jih je prikazanih tukaj – prikazali bomo le rezultate uporabe najbolj zanimivih.

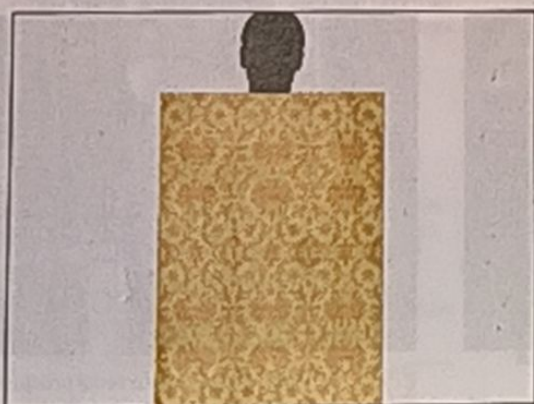
V drugem vodiču si bomo ogledali montaže in kako kombiniramo različne objekte, da se ti integrirajo med seboj. Najpreprostejši način, da en objekt »vstavite« v drugega je, da uporabite masko plasti, ki objektu omogoča, da se naenkrat pojavi pred drugim in za njim. Maske

plasti so še bolj uporabne – gre za eno mogočnejših orodij v orožarni umetnika, zato si zaslužijo podrobnejši ogled. Tukaj bomo masko plasti uporabili na Psionu, tako da bo izgledalo kot da je na dlani.

Obe tehniki lahko s preizkusno različico *Photoshopa* preizkusite na svojih slikah – preizkusno različico programa najdete na tokratnem DVD-ju, na CD-ju pa smo vam ga prinesli prejšnji mesec, skupaj s prvim delom vodiča **PCF**.

>>SKUPINSKA TERAPIJA

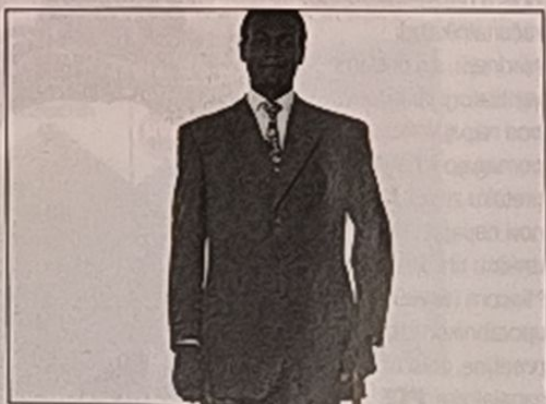
Naučite se grupirati plasti tako da lik oblečete v komedijantsko obleko.



01 Od lika smo ločili jopič in ga določili kot novo plast. Teksturo (del tapete) postavimo na vrh, tako da povsem zakrije jopič.



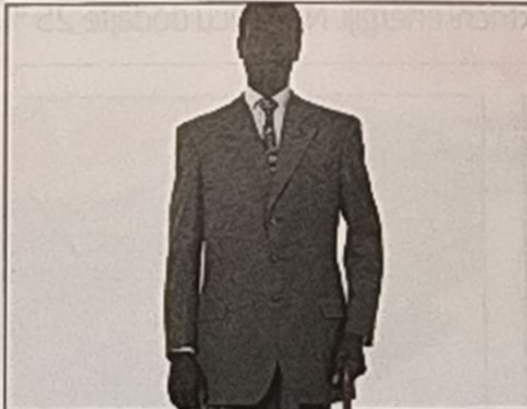
02 Teksturo z jopičem združimo z [Shift]+[Ctrl]+[G] – sedaj je tekstura vidna le tam, kjer se prekriva s spodnjo plastjo. Načine plasti spreminjamo s pomočjo menija na vrhu palete Layers.



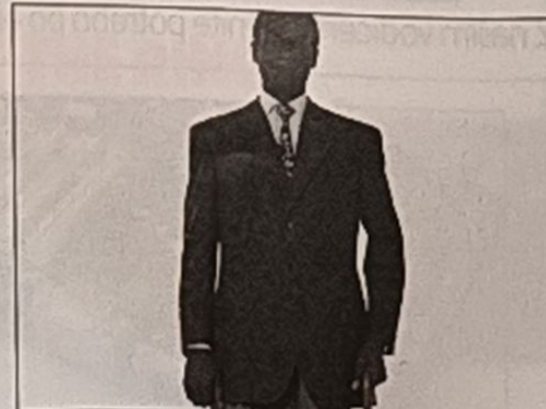
03 To je način **Multiply**, ki temnost plasti nanese na spodnjo. Nasprotno od **Multiply** je **Screen**: ta osvetljenost plasti nanese na spodnjo, zato je slika svetlejša kot prej.



04 Način **Overlay** je neke vrste vmesna točka med **Multiply** in **Screen**. Gre za bolj prefinjen učinek, ki omogoča, da se vidi celotna tekstura spodnje plasti. Način **Lighten** je podoben **Screen**, vendar ima posebnost: osvetli le tiste dele spodnje plasti, ki so temnejše od ciljne plasti.



05 **Darken** je nasprotje **Lighten**. Ker je vzorec ozadja svetlejši od barve obleke, potem ni učinka in prikazan je le relief vzorca. **Hard Light** je močnejša različica **Overlaya**, saj poveča nasičenost obeh plasti. Nekatere podrobnosti spodnje plasti se ob uporabi tega učinka izgubijo.



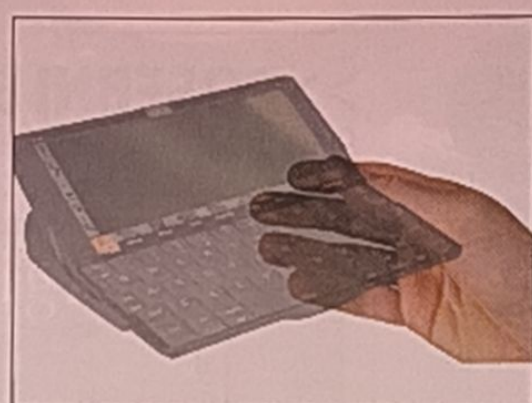
06 **Soft Light** je nežnejša različica **Hard Light** z bolj prefinjenim učinkom. Teksture izvirnega jopiča so vidne pod vzorcem. **Color Burn** potemni spodnjo plast, vendar ji doda tudi močan barvni element, zato so barvni odtenki drugačni.

>>DRŽITE GA

Maske plasti omogočajo prepričljivo kombiniranje različnih slik.



01 Ko s preprosto montažo združimo dva elementa, so težave takoj opazne. Roka je sicer v isti sceni kot Psion, vendar ga ne drži: palec moramo spraviti v ospredje, tako da izgleda, kot da drži naš PDA.



02 Ena od rešitev je, da iz Psiona zberemo palec. Vendar bi to pomenilo, da računalnika potem ne bi mogli premikati, ne da bi se prikazala luknja. Namesto tega izberite **Layer -> Add Layer Mask -> Reveal All**. To pomeni, da so vidni vsi elementi slike. Tako najprej zmanjšamo transparentno Psiona.



03 S črno prebarvajte palec. Masko lahko nastavite tako da bodo vidni deli, ki smo jih skrili: barvajte z belo, da prekličete spremembe. Na koncu neprosojnost nastavite nazaj na 100 %. Ko Psion premaknete, se maska premika z njim: to pa zato ker je plast povezana z masko. Povezavo prekinete tako, da kliknete na majhno ikono z verigo.



04 Objekt lahko premikate, večate/manjšate, rotirate ali izmalčite po svojih željah, pa ga bo palec še vedno držal, saj se maska ohrani. Z dodajanjem senc ustvarite učinek realizma. Vsaka senčna plast se grupira s ciljno plastjo, zato je prikazana le tam, kjer se plasti prekrivata. Če so sence ločene, jih je pozneje lažje nastaviti.

BLIŽNICE

NASVETI!

Kako si v *Photoshopu* prihranite čas in trud.

>Z bližnjicami na tipkovnici lahko spreminjate načine plasti, zato vam ni treba venomer posegati po meniju. Držite [Shift]+[Alt] in vtiskajte prvo črko načina - [Shift]+[Alt]+[M] za Multiply, [Shift]+[Alt]+[H] za Hard Light in tako naprej.

>Barvanje s črno po maski plasti skrije plast, medtem ko jo barvanje z belo razkrije. Uporabna bližnjica je [X], ki zamenja prednje in zadnje barve. Tako masko lažje spreminjate, ne da bi spreminjali barve v orodjarni.

UMETNIŠKA DEJSTVA



STEVE KDO?

Steve Caplin je že od leta 1989 svobodni grafični ilustrator, ki se je specializiral za satirične fotomontaže za časopise in revije - predvsem iz političnega življenja. Več o njem in njegovih mojstrovinah izveste na www.stevecaplin.com.



Za izpis izvrstnih fotografij ne potrebujete dobrega tiskalnika. Potrebujete najboljšega!



Stylus Photo 810*



Stylus Photo 890/1290



Stylus Photo 950



Najboljše rezultate boste dosegli z uporabo originalnega potrošnega materiala, označenega z zgornjim znakom.

Nova generacija Epson-ovih brizgalnih foto tiskalnikov se ponaša z izvrstno kakovostjo izpisa, ki bo presenetila celo tiste, že navajene na pregovorno Epson-ovo kakovost. Novi tiskalniki Stylus Photo namreč omogočajo izpisovanje v ločljivostih vse do 2880x720 dpi, k izjemno realističnim izpisom pa poleg neprekosljive tehnologije Micro Piezo precej pripomore tudi šest barv v pisalni glavi in povsem nova funkcija Epson Natural Color. Kombinacija vseh teh lastnosti je porok, da bodo izpisane fotografije bolj ostre, barvite in polne kot kdajkoli doslej.

Na kratko: v kolikor ste večji dela z računalnikom in povrh vsega še zaljubljeni v fotografijo, vas novi tiskalniki iz serije Stylus Photo zagotovo ne bodo pustili ravnodušnih. Če že ne bo šlo za ljubezen na prvi pogled, boste v drugo (ob pogledu na izpis) zagotovo podlegli!

Pa ne pozabite - le najboljše je dovolj dobro!

TEHNOLOGIJA PRIHODNOSTI.

EPSON®

Sistemska nova oblačila

Prilagoditev

Oblecite programska okna v popolnoma novo modo s pomočjo orodij za preobleke.

Odlíčen način spreminjanja izgleda Windows, brez da bi se izgubili med novostmi, je sprememba naslovne vrstice in glavnih kontrol programskega okna. Tako bodo manjši in ikone ostali podobni znanemu okolju, a boste vašemu PC-ju vseeno dali pridih individualnosti.

V te namene smo si ogledali tri različne aplikacije. Vsaka od njih deluje na lasten način, a boste s tem, ko jih boste spoznali, dobili veliko večjo izbiro že pripravljenih preoblek. Seveda imate možnost izdelati tudi lastne preobleke, če imate seveda čas in željo početi kaj takega, a za vsako od opisanih aplikacij obstaja tudi nekaj spletnih strani, ki ponujajo podprte preobleke, tako da ne potrebujete nobenega oblikovalskega predznanja, da boste poželi zavidljive rezultate.

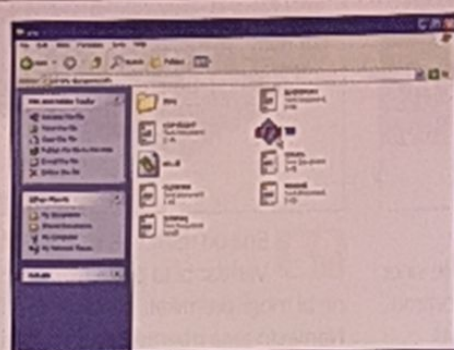
Vsi programi, ki jih predstavljamo, prav lepo delujejo tudi v Windows 9x. **Chroma** in **eFX** naj celo ne bi bila združljiva z Windows XP, a smo ju preizkusili, in tudi v tem sistemu delujeta brez vsakih težav. **WindowsBlinds 3** deluje celo bolje v Windows XP. Če ste navdušen igralec, boste z **WindowsBlinds** mogoče celo opazili malenkostno boljše grafiko. Prilaganje vam lahko torej ponudi še kaj več, kot le lepo namizje ... **PCF**

DEL
1234

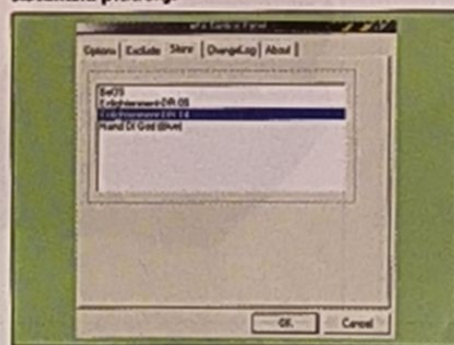
NA
DISKU

>>POSEBNI EFEKTI

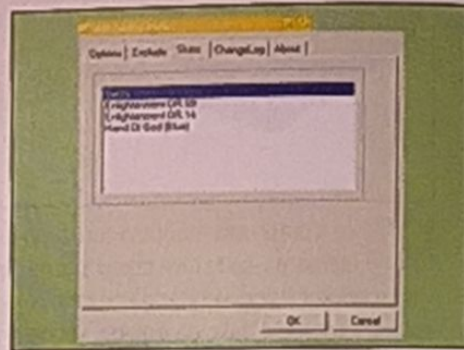
Prava pošast za preobleke.



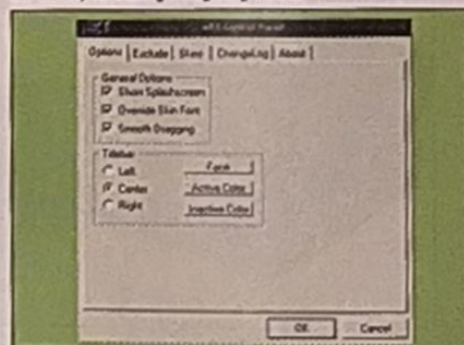
01 Snemite **eFX** z naslova www.thirty4.com/efx – zavzel bo le okoli 90 kb prostora na disku. Raztegnite arhiv v primeren imenik in dvokliknite na izvršilno datoteko. S tem boste postavili ikono v sistemski pladenj.



03 Ko se odločite za preobleko, spremenite še namizje, da ji bo odgovarjalo. Če želite več izbire, se odpravite na spletno stran <http://skins.org> in snemite še druge preobleke. Vsako preobleko raztegnite v lastno mapo v imeniku **eFXskins**.



02 Dvokliknite na ikono v sistemskem pladnju in seznanili se boste s krmilno okno **eFX**. Preklopite na jeziček **Skins** in kliknite na eno od preoblek. Sprememba se izvrši takoj. Oglejte si preobleke, ki so na voljo, in se odločite za tisto, ki vam je najbolj všeč.



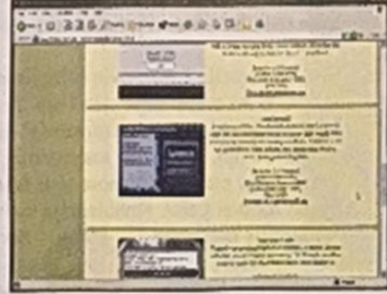
04 Če želite, da določeni programi ne uporabljajo preoblek, lahko to določite na jezičku **Exclude** v krmilnem oknu **eFX**. Pobrskajte za izvršilno datoteko aplikacije, katere izgleda ne želite spremeniti, in jo dodajte seznamu. Če želite odstraniti **eFX**, kliknite z desno tipko miške na ikono v sistemskem pladnju in izberite možnost **Unload**.

>>KROM JE ZAKON

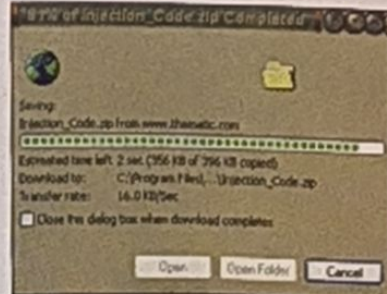
Brez modrih zaslonov do novih preoblek.



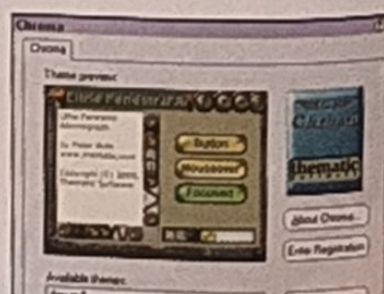
01 Namestite preizkusno različico **Chroma** z našega diska. Ko zaženete program, boste v sistemskem pladnju zagledali majhno srebrno ikono. Dvokliknite nanjo, da odprete konfiguracijsko okno programa. Ta slika prikazuje predogled izbrane preobleke.



02 Če želite namestiti preobleko, jo označite in pritisnite na tipko **Apply**. Nekatere aplikacije boste morali izvesti iz procesa preoblačenja. Kliknite na **Advanced** in pobrskajte za aplikacijami, ki jih želite izključiti. Privzeto imate na voljo le tri preobleke, zato kar obiščite www.thematic.com in si jih omislite še več.



03 Nameščanje novih preoblek je izjemno enostavno. Preprosto izberite željeno preobleko s strani za snemanje, kliknite nanjo in izberite možnost shranjevanja datoteke ZIP na disk. Datoteko shranite v mapo **Themes** v imeniku **Chroma**.



04 Program uporablja kar arhivsko datoteko ZIP, kar pomeni, da je ni potrebno dearchivirati. Tako dodajte vse preobleke, ki jih želite. Za najboljši učinek spremenite še ozadje namizja, da se bo skladalo z novo preobleko.



Uigrano moštvo!



Reg. št.: 120100 12779 TMS
za grafično - studiojsko pripravo,
tisk in dovršitev tiskovin



Florjančič tisk

2204 Miklavž, Nad izviri 28
tel.: +386 (0)2 62 96 880
fax: +386 (0)2 62 96 887
e-mail: info@florjancic-tisk.si
<http://www.florjancic-tisk.si/>



103,7 MHz
WWW.RADIOCENTER.SI



CENTER V AKCIJI

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja



Boštjan Uršič

HITRI KVIZ

Do kod seže vaše znanje?

1 Ukaz Pause Printing ...

- a) Takoj zaustavi tiskanje
- b) Tiskalniškemu strežniku prepreči pošiljanje podatkov tiskalniku
- c) Novim opravilom prepreči vpis v čakalno vrsto

2 Na katerem datotečnem sistemu temelji DVD?

- a) CDFS
- b) NTFS
- c) UDF

3 Kaj od tega mapira logične IP naslove k fizični strojni opremi?

- a) DHCP
- b) DNS
- c) ARP

4 Kateri protokol omogoča terminalske servise v Remote Desktopu?

- a) RDP
- b) TCP/IP
- c) MPPE

5 Na katerem standardu temeljijo certifikati Windows XP?

- a) X.500
- b) X.25
- c) X.509 v3

Odgovori na strani 104.

Pomoč je na voljo tukaj!

Ker bo tudi HAL 9001 zmotljiv, so naši pohlevni PC-jčki nedvomno že sedaj potrebni pomoči!

Trdi diski

KJE JE MOJ DISK?

Pozdravljeni, pred kratkim sem želel nadgraditi moj ostareli računalnik in tedaj sem se odločil med nadgradnjo svojega Celerona 300A in večjim trdim diskom. Ker bi ob procesorju moral zamenjati še osnovno ploščo, je bil nakup trdega diska finančno veliko ugodnejša rešitev. Tako sem si po vaših nasvetih omislil Western Digitalov 60 Gb disk, vendar ko poskušam med namestitvijo Windows 2000 formatirati trdi disk, se program kar sesuje. Še huje pa je, da diska računalnik med zagonom sploh ne spozna. Kaj mi je storiti?

Blaž, elektronska pošta

Dragi Blaž, o teh vrstah težav sem pisal že v prejšnji številki, zato bom zate in za druge nepazljivce na kratko ponovil bistvo: osnovne plošče pred letom 1999 ponavadi ne zaznajo tako velikih trdih diskov, zato lahko a) nadgradite BIOS, b) z mostičkom na trdem disku BIOS pretentate, da imate 32 Gb disk c) z Western Digitalove spletne strani snamete Disk Manager. Veliko sreče!

Trdi disk

POČASNI TRDI DISKI

Imam zanimiv problem. Namestil sem novi Maxtorjev trdi disk s 7200 vrtljaji na minuto, vendar je disk smešno počasen. Disk sem kupil po

prijateljevem nasvetu, ki ima podoben računalnik in enak trdi disk, pa je njegov nekako osemkrat hitrejši od mojega. Občasno mi med prehodom na namizje ali ob minimiranju oken zmrznejo tudi drugače povsem stabilni Windows 2000. Zanimivo je tudi, da ko v BIOS-u nastavim način ATA100, se ta v naslednjem zagonu spet spremeni v PIO. Imam nove ATA133 kable. Kaj naj naredim?

Cene Likar, elektronska pošta

Heh, nekateri stroji z Windows 2000 znajo biti zelo težavni. Sam sem moral že večkrat uporabiti črno magijo, da sem diske spravil v način DMA in na koncu sem ugotovil, da težava nastane,

PET VELIČASTNIH

Vas zalezuje Microsoftov »duh nedokončanih operacijskih sistemov«? Z našimi zvijačami se izognite modremu Cerberusu.

Outlook Express

IDENTITETE

1 Outlook Express za varnost uporabnikov elektronskih sporočil uporablja »identitete« – osebne profile, s katerimi se prijavite v program. Kliknite na Datoteka -> Identitete -> Dodaj novo identiteto za dodajanje nove identitete. Sledite navodilom na zaslону. V meniju Datoteka -> Identitete -> Upravljanje identitet lahko izberete privzeto identiteto, s katero se prijavite v program, vsako posebej pa lahko zaščitite še z geslom.

Paint Shop Pro

PRIREDITE SI UNDO/REDO

2 V Paint Shop Pro si lahko priredite ukaza za razveljavljanje in ponavljanje. Kliknite na File -> Preferences -> General -> Program Preferences -> Undo/Redo. Sedaj nastavite vedenje programa ob izvrševanju teh ukazov. Kliknite na OK, da shranite nastavitve in zaprite pogovorno okno.

Microsoft Word

NAVPIČNA PORAVNAVA BESEDILA

3 Besedilo v Wordu lahko poravnate vodoravno in navpično. Za navpično poravnavo odprite Datoteka -> Priprava strani in izberite jeziček Izgled. V padajočem meniju izberite možnost Center. Dokument oblikujte kot običajno in z gumbom Predogled pred tiskom preverite položaj besedila.

Windows 2000/XP

HITRI MENIJI

4 V Windows lahko priredite hitrost prikazovanja menija Start in podmenijev. Poženite Regedit in poiščite HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop. Vrednost postavke MenuShowDelay spremenite na katero koli vrednost med 0 (najhitreje) in 4000 (polžvevo). Če postavka ne obstaja, jo ustvarite.

Microsoft Excel

SPREMENITE SMER KAZALCA

5 Ko v celici pritisnete tipko Enter, Excel kazalec premakne pod njo. Če želite to spremeniti, kliknite na Orodja -> Možnosti in izberite jeziček Uredi. Smer kazalca spremenite z izbiro »Premakni kazalec po vnosu«.

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja

če imate v BIOS-u vključeno varčevanje z energijo ob neaktivnosti diskov, kar ob naslednjem zagonu povzroči spremembo načina v PIO. Kako jih potem spravite nazaj v DMA? Najprej v Device Managerju vse pogone nastavite na PIO. Ponovno poženite računalnik in se prebije v BIOS ter vsem pogonom določite način PIO. Ko se sistem ponovno zažene, v Device Managerju pogonom določite način "DMA if Available". Spet ponovno zaženite računalnik, vstopite v BIOS in pogone nastavite na DMA. Vsekakor se izogibajte načina za varčevanje z energijo pri trdih diskih.

Operacijski sistemi

NOVA E-POŠTA V WINDOWS XP?

Ko zaženem Windows XP, se na prijavnem zaslonu pojavi sporočilo, da imam eno neprebrano elektronsko sporočilo. To je sicer kul, vendar novega sporočila ni. Saj ne da bi me to oviralo pri delu, vendar je stvar nadležna.

DRaGoN, elektronska pošta

Hajli hajlo, kdo bo pisal Billu Gatesu? No, če se želite rešiti te nadležne napake, potem morate onemogočiti pojavljanje opozorila o neprebranih sporočilih na pozdravnem zaslonu. Poženite Regedit in se odpravite na HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\UnreadMail. Tukaj bi morali najti vrednost MessageExpiryDays (če je ni, jo ustvarite) in jo nastavite na 0.

Namestitev

SPREMEMBA OBLACILA

Namesto da bi Windows ME nadgradil v Windows XP, sem se odločil da bom XP-je namestil na ločeno particijo na drugem trdem disku. Windows XP ob namestitvi ustvari izbirnik za operacijski sistem, kar je čisto lepo, a ker mi Windows XP deluje čisto oke, starih Windows ne potrebujem več. Je odstranjevanje Windows ME preprosto opravilo, ali pa moram ponovno formatirati particijo C?

Sašo Gorišek, elektronska pošta

Pravzaprav gre za preprosto zadevo.

Nalagalnik sistema deluje preko datoteke boot.ini, katero lahko urejate v katerem koli urejevalniku besedila. Preprosto zbrisate vrstico, ki se nanaša na Windows ME in ta možnost se ne bo več pojavila. Ker pa sta operacijska sistema vsak na svojem pogonu, se datoteke ne delijo, zato lahko preprosto zbrisate mapo z Windows in tako pridobite prazen prostor. Če pa vas misel na to, da se Windows XP nalagajo s particije D spravi v obup in klepanje samomorilskih načrtov, se odpravite k psihiatru, ker imate očitno težave.

Internet

IP NASLOV V ILEGALI

Pozdravljeni, imam vprašanje, ali obstaja kak način, da bi skril IP številko svojega računalnika ne da bi si moral omisliti kakšen drug IP strežnik. Uporabljam ADSL Hvala za odgovor.

Miha, elektronska pošta

Kratko, jedrnat in preprosto – takšna vprašanja so najboljša. Vendar vas moram kar takoj na začetku razočarati,

ke ne obstaja način, s katerim bi prikrili svoj IP naslov, saj morajo strežniki, na katere se povezujete, vedeti kam naj pošljejo podatkovne pakete. Edini način je, da izberete anonimni proxy, kot je recimo www.anonymizer.com, vendar tudi ta ne skrije IP-ja, temveč ciljnemu računalniku le pove, da naj podatke pošlje proxy, ki jih potem spravi do vas, vendar je ta način počasen in sploh ni tako varen, kot se zdi na prvi pogled – pa še marsikje so prepovedani.

RADIO PLUS
106.8
MARIBOR
PROMETNE INFORMACIJE
010 106 8
ALARMING
614 1600
GLASBENA ZLUKE
614 1614
FAX
614 1601
WWW.RAPLUS.COM

Popolna postrežba!

Največja ponudba digitalnih fotoaparátov na enem mestu!

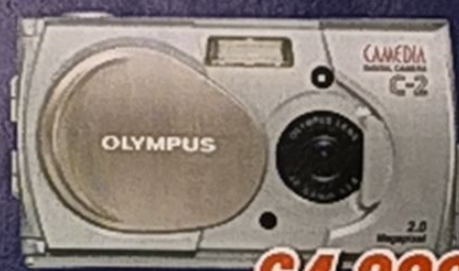


Kupon za

5% popust

pri nakupu

se nahaja na strani 3.



90.800,-

64.900,-

Olympus Camedia C-2

- 2,0 mio. točk (1600x1200)
- 2,8 x digitalni Zoom
- priložena kartica SmartMedia 16 MB

Akcija za model Olympus C-2 velja do 30. oktobra 2002 oz. do razprodaje zaloga.
*5 % popust s kuponom za Olympus C-2 ne velja.

Zastopa, distribuira in prodaja:

MEDIS

Medis, d.o.o., Sektor biro tehnika, računalništvo, elektronika
Pot k sejmišču 30, Ljubljana, pc.biro@medis.si, www.medis.si

Za dodatne informacije pokličite na
tel.: 01 563 40 18!

CONTAX

SONY

OLYMPUS

KYOCERA
YASHICA

JENOPTIK

Trust

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja

>>USB 2.0

Kako se univerzalno serijsko vodilo št. 2 spopada s prometom.

INTERNA VRATA

Sčasoma bodo tudi notranje naprave, kot so pogoni CD-R in DVD, uporabljale USB 2.0. Ta kartica bo podpirala do 127 hitrih naprav v marjetični verigi.

KRMILNIK

Ta čip podjetja NEC je bila prva integrirana naprava USB 2.0 na svetu. Večina vmesnikov USB 2.0 ga še vedno uporablja.

ZUNANJA VRATA

Vzvrtno združljiva z napravami USB 1.1, vendar se podatki pretakajo kar s 480 Mb/s, kar je dvajsetkrat hitreje od USB 1.1.

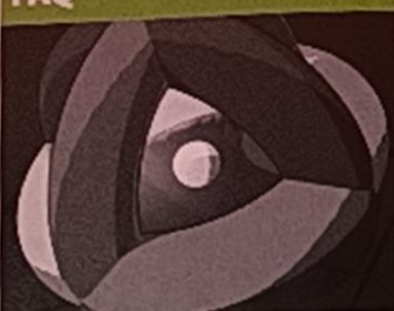
KONDENZATOR

Vsaka vrata so z električnim vodom povezana s 150 mF kondenzatorjem, da ublažijo nihanja v električnem toku. Ko se kakšna povezana naprava zažene, se kondenzator napolni s 3 A toka.

URNI KRISTAL

Skoraj vsi krmilniki USB 1.1 in nekateri krmilniki USB 2.0 uporabljajo 12 MHz oscilator. Ta deluje pri taktu 48 MHz.

FAQ



Atomski pomnilnik

Mar ni Richard Feynman tega predlagal že pred leti? Že res, vendar je med predlogom za pomnilniško napravo, ki vsak bit uskladiši na en atom, in njeno izvedbo, velika prepreka.

Smo to prepreko sedaj premagali?

Skoraj. Raziskovalci Univerze v Winsconsinu so razvili metodo za nanašanje atomov zlata na silicijevo rezino v sledeh, širokih pet atomov. Prisotnost atoma odgovarja stanju 1, praznina pa 0.

Torej je stvar podobna CD-ju?

Da, le da se sledi namesto z laserjem prebirajo preko tunelskega mikroskopa.

Je ta pomnilnik le bralen?

Ne, vendar je zapisovanje bolj zapleteno kot branje. Če jo želite formatirati, mora biti sled popolnoma zapolnjena z atomi, nato pa se s pomočjo tunelskega mikroskopa zapišejo ničle.

Kolikšna je gostota podatkov?

Čeprav vsak bit predstavlja en sam atom, ima trenutni prototip zavoljo lažjega branja presledke po 20 atomov. Celo sedaj lahko naprava na kvadratni centimeter uskladiši 38 trilijonov bitov. Na napravo velikosti CD-ja bi lahko uskladišili za 50.000 DVD-jev podatkov.

Torej bi na en sam plošček spravili vse filme v zgodovini?

Da, vendar je potrebno najprej rešiti nekaj težav. Tunelski mikroskopji so veliki, dragi kosi opreme, pomnilnik pa mora biti v trdem vakuumu da se izogne interakciji z atomi plinov. Branje atomskega pomnilnika je tudi težje, kot pri velikih napravah.

Vendar se bo to izboljšalo, kajne?

Nekoliko že, vendar obstajajo teoretična razmerja med signalom in hrupom, ki se večja z vedno manjšo velikostjo. Potrošniške naprave bodo zamenjale malce gostote za hitrejši dostop.

Odgovori: 1b, 2c, 3c, 4a, 5c



POTREBUJETE POMOČ
PRI PREVAJANJU?

ELEKTRONSKI
SLOVARJI

Prevajalni sistem Presis z vgrajenim pomnilnikom prevodov je odlično orodje za pomoč pri prevajanju iz slovenskega v angleški jezik. Zaradi samodejnega prevajanja, ki upošteva osnovne slovnične značilnosti obeh jezikov, še posebej slovenskega, je prevajanje z njegovo pomočjo hitrejše in udobnejše.

IZJEMNA PROMOCIJSKA CENA ZA PRVIH 1000 UPORABNIKOV!

presis - osebni paket
slovensko-angleški modul,
vmesniki MINI in IE
4.800 SIT

presis - poslovni paket
slovensko-angleški modul,
vmesniki MINI, IE in PRO
24.000 SIT

Slovar slovenskega knjižnega jezika 20.800 SIT
Veliki angleško-slovenski slovar 17.700 SIT
Slovensko-angleški slovar 16.680 SIT
Veliki nemško-slovenski slovar 17.700 SIT
Veliki slovensko-nemški slovar 16.680 SIT
Veliki italijansko-slovenski slovar 17.700 SIT

Evropski slovar 9.990 SIT
Slovensko-angleški pravni slovar 12.800 SIT
Veliki ugankarski slovar 9.600 SIT

NOVO!

Angleško-slovenski in slovensko-angleški poslovni slovar 12.900 SIT
Hiper slovar italijanskega in slovenskega jezika 9.600 SIT
Amebisov besedni zaklad 6.900 SIT



Amebis d.o.o., Bakovnik 3, p.p. 69, 1241 Kamnik

Tel./fax: +386 1 831 10 35, e-mail: info@amebis.si, http://www.amebis.si

>> Odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

HEKERJI & LINUX

Bojni nasveti

Med branjem oktobrskega PCF, sem bil prijetno presenečen nad količino člankov, ki ste ga posvetili hekerstvu (DefCon X), undergroundu, anonimnosti in nasploh varnosti v svetu računalništva. Ker sem tudi sam heker (v bistvu še bolj na začetku "quest-a for knowledge") me te stvari zelo zanimajo in je lepo videti, da vsaj kakšna slovenska revija napiše kakšno na to temo – saj veste: "Hackers are the backbone of computer knowledge – by HDC".

Pa še to glede Orodj@ 5pop@d v okviru bi lahko navedli kakšen portscanner npr. SuperScan za Windows ali pa nmap za Linux, saj je to po mojem mnenju najpomembnejše orodje, ki ga potrebuje heker – heker, ne pa scriptkidji ki se tako radi igrajo s trojani in nukerji. Opazil sem, da vas je v tej rubriki CyberDate prosil za Mandrake Linux 8.1, ampak če se ne motim je izšel že v različici 9.0 in tudi sam bi bil vesel če bi ga zapakili na DVD ...

Šoulforged, elektronska pošta

HEKERJI

Druga plat medalje

V oktobrski reviji ste omenili nekaj programov za vdiranje v računalnike, med katerimi tudi Back Office ter ga ocenili kar visoko, zraven pa napisali, da potrebuje uporabnik malo znanja za uporabo. Izpustili ste omenbo dejstva, da z namestitvijo tega programa uporabnik odpira vrata do svojega PC-ja drugim hekerjem in da je potrebno ta program na ciljni računalnik spraviti fizično, torej morate do stroja imeti dostop, še preden ga okužite. Lepo bi bilo če bi omenili tudi zaščito pred tem programom, Antigen, saj se drugače te nadloge ni možno dokončno znebiti. Gepl, elektronska pošta

Aha, potreben je samo en članek na temo in kmalu iz skrivališč pridejo vsi hekerji, ki ga želijo komentirati. Ker smo prepričani,

PISMO
MESECA

da marsikateri Slovenec hekerje pojmuje kot zločince (še posebej po aferi NLB s Trojanskim konjem Roberta Škulja), nas veseli odziv scene, ki poskuša ljudi prepričati v nasprotno. Hekerji (ne krekerji) so po našem mnenju smetana ljubiteljske računalniške scene, torej ljudje z znanjem o delovanju računalnikov, ki svoje-ga talenta vedno ne zapravljajo v vdori v računalniške sisteme, temveč znajo biti – primerno stimulirani seveda – pravi angeli varuhi računalnikov. Očitno smo dregnili v tako obširno temo, da bomo že v kratkem objavili še kak prispevek.

ADSL

Larifari

V PCF oktober ste na strani 9 objavili komentar oziroma zavajajočo "reklamo" za SIOL, ko brez vsaj testnih dejstev hvalite "monopolista", ki bi naj zmogljivost ADSL povečal na hitrost 1 Mb. Larifari, teoretično da, v praksi bo pa daleč od tega. Vzemite za primer ISDN z možnostjo 64 oz. 128 kb, ki so jih precej prodali s pretvezo omenjene hitrosti, vendar pa zadeva v praksi ni nič kaj bolj uporabna (razen nemotenja telefona) kot navaden modem 56 kb. Koliko boš pa od tega opevanega ADSL dejansko imel, pa bi bilo treba testirati tako, kot to počnejo nekatere nemške PC revije in na podlagi testov pošteno poročajo bralcem. Komu se vi namenjate, bralcem ali prodajalcem hard-sofware?

Viktor Ptičar

SiOL sicer ima svoje cvetke, vendar nikoli ni oglaševal povezav s pasovno širino 1 Mb oz. 64/128kb. Oglaševane pasovne širine (kot povsod po svetu) so v bitih in ne v bajtih. Z 1-Mbitno povezavo bi torej moral snemati datoteke z najvišjim prenosom 128 kb (da, tokrat je govora o bajtih). Zadevo smo osebno preizkusili in to drži. Samo zato, ker ima SiOL (skorajda) monopol na tem področju, še ne pomeni, da bi za svojo ponudbo moral biti deležen kritike. In mimogrede – z dostopom do interneta preko ISDN (64 kbit) bo prenos za en sam kilobajt višji od prenosa pri dostopu s 56 kbit modemom.

Pisec: {Virus}/
Tema: pcf 8

Naslednja čestitka gre PCF Teamu.

Dragi PCF Team.

Ni ga lepšega občutka kot najti vašo revijo v nabiralniku. Hvala vam za vse lepe trenutke, ki ste nam jih dali.

Zvrhan koš poljubčkov vam pošiljajo vaši forumaši...

(glasba)

ŽAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
AMETNEEEEEEEEEEE
VRTNICEEEEEEEEEEEEEEEEE

Pisec: Andrej
Tema: Overclockanje grafične

Najbolj zanesljiv znak, da je grafična kartica preveč navita je to, da se iz mašine pokaže dim, soba pa smrdi po zažganem.

Pisec: Cold_L
Tema: What's up dude? (starship diary trenutnega razpoloženja)

mislim, tell mulci s telimi deskami mi grejo prou na jetra... ceu dan samo neki ropota pod balkonom, da se tv reklam ne morem v miru gledat... kr en slajd pa klick pa oli pa boh vedi si kuga še govorejo... pa preklinajo k nord... pa samo pijejo, pa kadijo pa droge jejo ceu dan... jaz bom kr miličnike poklicu.

>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na svoj PC fotoaparat, saj bo vaš trud nagrajen.



SLIKA
MESECA

No, tole pa se zgodi če komaj vpeljanega dostavljalka pic pustite samega z goro pic-fant se jih je tako prenažrl, da je moral v tiskari uporabiti kar Hitmanovo školjko.



Tole se zgodi, če prisežete da boste našega Darkmana premagali v Quake III death-matchu. Darkmanove črne moči daleč presegajo učinek railguna, zato vsem bodočim kandidatom priporočamo, da si omislijo filter za zaslon.



Če pa tole ni hudo: ne samo da ste že dovolj zafrustrirani, ker igre ne gre pognati, temveč vaše možganske kondiče vzburi še tole 20 vrstic dolgo sporočilo o napaki. Programerja tegalet pamfleta bi bilo treba strejati trikrat na dan!



Tudi ta mesec bomo najboljše pismo in najboljšo sliko meseca nagradili s po 24 pločevinkami energijske pijače Shark. Avtorje izbranih prispevkov ta mesec pozivamo, da nam sporočijo svoj naslov, na katerega naj dostavimo zaboj energije, ostale pa vabimo v ustvarjanje umotvorov, ki vam bodo prinesli nagrado v naslednjih mesecih.

EDINI PRAVI Horoskop

PC Formatovi mistiki trdijo: »Videli smo prihodnost. In ta je v obliki hruške.« Hmm, potem bi bilo bolje, če naslednji mesec ne bi zapuščali stanovanja.



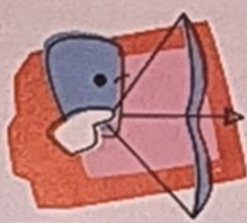
ZVEZDNI
ZNAK

ŠKORPIJON

24. oktober – 22. november

Ah, vi nori škorpijoni, z nezaupljivo naravo in ljubeznijo do skrivnosti. Le kakšni misteriji se skrivajo v osrčju registra? Ta mesec se to odločite odkriti in se zavezete, da boste zbrisali vse sumljive ključe. V naslednjem mesecu se boste le sprijaznili s temnočrni potmi svojega računalnika in ponovno namestili Windows.

Vaš srečen pomnilnik: RAMBUS



STRELEC

23. november – 21. december

Končno se sprijaznite, da boste morali za svoje sanje o mobilnem računalništvu zapraviti obilico denarja, zato kupite PocketPC in opremo za brezžično omrežje. Vse skupaj deluje, čeprav na steni odkrijete grafite, napisane s kredo in upad hitrosti snemanja. Le kaj se dogaja?

Vaš srečni Doom: Doom 2

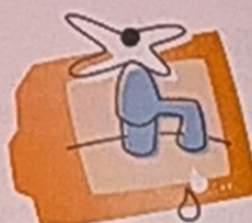


KOZOROG

22. december – 20. januar

Navihani Saturn stopi v vaše ozvezdje in vašo pozornost preusmeri k igram. Pričnete se spraševati, kako lahko razvijalci porabijo nekaj let za igro, ki na koncu izgleda, kot da so jo sprogramirali v nekaj mesecih? Že ste pripravljeni na akcijo, ko Saturn odide pa spet pozabite na takšne neumnosti.

Vaš srečen Eidosov naslov: Republic



VODNAR

21. januar – 19. februar

Vaši možganci so že spet na delu. Prav, namesto da bi vam dobavitelj interneta sporočil, da imate novo pošto, naj vam pošlje razglednico. Ali pa vas pokliče in vam to sporoči. Seveda gre za logično razmišljanje, vendar bi že bil čas da obupate. Stvar ne bo nikoli delovala.

Vaš srečen takt procesorja: 1,4 GHz



RIBI

20. februar – 20. marec

Vaša prizadevnost zavoljo Neptunovih premikov doseže nove višave, saj se odločite, da boste pisali na vsako spletno stran s slovničnimi napakami in izpostavili njihove napake. Če vam obsežnost naloge ne bo vzela poguma, potem vam ga hektolitri kačje sline vsekakor bodo.

Vaša srečna fraza iz Star Treka: Engage!



OVEN

21. marec – 20. april

Po prigodah iz prejšnjega meseca se malce potuhnete, vendar vas iz skrivališča zvabi zapeljiva ponudba. Je tako zapeljiva, kot se sliši, ali le še ena horoskopska obljuba, ki se ne bo izpolnila? Tega ne odkrijete, saj vas ujarne drhal, ki vas išče že od preteklega meseca.

Vaše srečno orožje iz Deus Ex: Charge prod



BIK

21. april – 21. maj

Merkurjeve lastnosti tokrat na vas ne vplivajo – vaše bikovske težnje po pridobivanju premoženja so premočne, da bi jih zaustavil kak trhel planet, kot je Merkur. Zato ta mesec na eBayu uspešno licitirate za delujoč Spectrum. Hmm, in kaj pravzaprav nameravate z njim?

Vaš srečni film: Koyaanisqatsi



DVOJČKA

22. maj – 21. junij

Pa saj mora obstajati način za uporabo računalnika, ki bi vključeval podvojeno osebnost dvojčkov? Tokrat se odločite priključiti dve miški. No, saj nekako deluje, vendar kmalu ugotovite, da je vse skupaj popolnoma brez pomena. Hej ho, nazaj za risalno mizo.

Vaša srečna pop zvezda: Sebastijan



RAK

22. junij – 23. julij

Jupiter se tokrat nagiba k rakom, kar vašo občutljivost povede do neslutnih višav. Zato vas že nedolžno sporočilo o napaki v Windows jokajočega požene v temno sobo. Potem pa cel mesec preživite v temni sobi in prelivate solze. Dajte no, saj je samo Windows.

Vaš srečni ponudnik interneta: Arnes



LEV

24. julij – 23. avgust

Zahvaljujoč administrativni napaki v službi – in ne planetarnim gibanjem – morate cel mesec delati z Macom. Sicer to ni slabo, a ko dobite svoj PC in več ur obdelujete pomemben dokument, ga zaprete, namesto da bi ga pomanjšali. Naj bodo preklede te ikone!

Vaš srečni miškin gumb: srednji

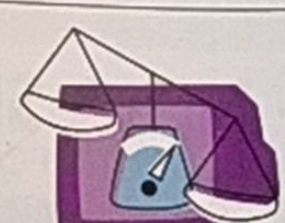


DEVICA

24. avgust – 23. september

24. avgust – 23. september
Kot dobro staro devico vas še vedno zanima ustroj PC-ja, zato se ga odločite razstaviti in potem ponovno sestaviti. Čez dva dni vam ostane nekaj, kar bi morda lahko delovalo kot umetniška inštalacija, vendar Counter-Strika vsekakor ne bo pognalo. Ah!

Vaša srečna arkada stare šole: Tempest



TEHTNICA

24. september – 23. oktober

Še več planetarnih neumnosti, ko Mars sestrelji Plutona v črno luknjo, kar vas prepriča, da napišete nov OS. No, to bi se zgodilo, če bi vaša razumna narava nasledila neumni šali iz serije Dr. Who, ki je že zdavnaj passe. Čestitamo vam.

Vaša srečna vesoljska komedija: Dark Star

Harvey Norman



**Največja izbira računalniške in druge
večpredstavnostne opreme na enem mestu.**

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

Ko želite videti več!



Dream m@chine

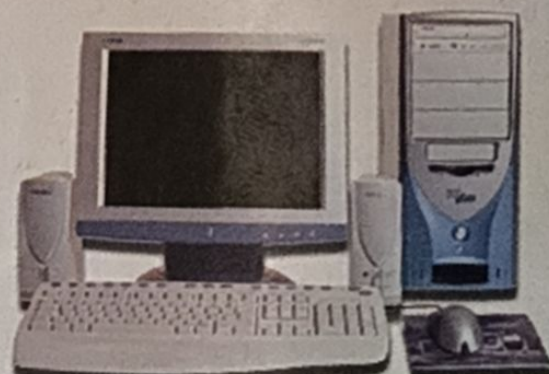


PCplus[®]

Računalniki



Platinum



e-m@chine

www.pcplus.si

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation. Za morebitne tiskarske napake ne odgovarjamo. Slike so simbolične. Proizvajal: Acord-92 d.o.o.

BIG BANG

KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 28 84

MediaSvet

LJUBLJANA: 01/560 41 59
MARIBOR: 02/330 42 03
KRANJ: 04/201 49 90

Coming

ter ostale trgovine
in franšizne prodajalne

Harvey Norman

LJUBLJANA: 01/585 50 00
CELJE: MPrint d.o.o. 03/490 40 10
LESCE: Janus Trade d.o.o. 04/532 01 55
LJUBLJANA: Tech-Trade Peček Lojze s.p. 01/433 53 50
PIVKA: Meler Računalniški inženiring 05/757 11 50
VRHNIKA: Avto-izziv 01/750 21 11
SL. KONJICE: Commline 03/759 20 60
TRŽIČ: Melom d.o.o. 04/592 50 10

MENTIS
RAČUNALNIKI

DRAVOGRAD: 02/630 65 00
MARIBOR: 02/228 17 20
SLOV. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

BOF

LJUBLJANA: 01/548 44 60

powerplus

CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
Internetna trgovina:
www.powerplus.si

PCplus Tel: 01/511 47 50
PRIVILEGE servis